3DM-SMV小组免责声明




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.50
50辑纪念专题
一路走来——我们的50辑
口袋妖怪
钻石・珍珠
超详细攻略研究
随书附赠两大"神兽随意贴"

看《掌机王SP》

只要在2006年11月7日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第52辑上公布，敬请关注。



一等奖
1名
PSP

二等奖
1名
NDS Lite

三等奖
50名
高乐高营养饮品



一路走来
——我们的50辑

回顾《掌机王》过去，爆料《掌机王》不为人知的故事，创刊至今优秀作品大点评，小编、撰稿人讲述自己的故事……

P113

口袋妖怪 钻石·珍珠
超详细攻略研究

（NDS）

流程难点全解析/全精灵收集指南
选美全攻略/地下世界挖宝指南
全道具列表/全技能列表/全特性列表
性格列表/生蛋、遗传研究
种族值、个体值、努力值研究

助你成为最强的宠物训练师！

P74/P90



（PSP）

爽快度满点的全新动作版《高达》

高达 沙场混战
攻略解析

永不褪色的U.C年代
“一年战争”和“杰普斯战役”经典再现
战役难点详细解说
赶快来体验PSP上最好的高达ACT！

P30

目录 CONTENTS



美术总监：吴松

本辑赠品



神兽随意帖



口袋光环Vol.50

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游・戏・索・引

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

软件 SOFTWARE 《口袋妖怪 钻石·珍珠》首周销量160万套再创历史新高

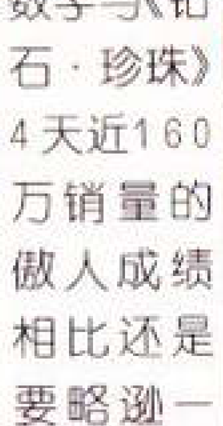




根据日本方面的统计数据显示，任天堂NDS游戏“《口袋妖怪》系列”的最新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》自9月28日首发以来，首日销量直接达到94万套，截止到10月1日为止的4天时间累计销量就达到了158万6360套，成为“《口袋妖怪》系列”首周销量的历史新高。

这次《钻石·珍珠》的首发势头十分强劲。发售当日各个游戏店门口又排出了长长的队伍，其中《口袋妖怪 钻石》的销量约52万套，消化率82%；《口袋妖怪 珍珠》的销量约42万套，消化率68%。发售后的第二天虽然销量有所下降，但是依然是很多人前来购买。到目前为止来看《口袋妖怪 钻石》的销量比《口袋妖怪 珍珠》的销量高，不过经过一段时间之后两者的销量应该会慢慢扯平。

在今年发售的NDS游戏中，《口袋妖怪 钻石·珍珠》首周销量甚至超过了《新超级马里奥兄弟》原本创下的86万5024套的纪录，就算与“《口袋妖怪》系列”的几位前辈相比也毫不逊色。1999年发售的《口袋妖怪 金·银》首周曾创下142万5768份的惊人销量，《口袋妖怪 蓝宝石·红宝石》首周销量也达到了124万5003份，然而这些数字与《钻石·珍珠》4天近160万销量的傲人成绩相比还是要略逊一筹，“《口袋妖怪》系列”在日本的人气由此也可见一斑。







硬件 HARDWARE “iPod杀手”Zune可使用Xbox Live点下载歌曲

近日微软终于公开了新一代播放器30GB版Zune将于11月14日，也就是美版索尼PS3发售的三天前推出，售价为249.99美元，与苹果的视频播放器版本iPod价格基本持平。

但与苹果的iTunes音乐下载服务不同的是，Zune的下载服务可以同时接受真实的货币和虚拟货币两种支付方式，而所谓的虚拟支付方式，其实就是Xbox 360玩家非常熟悉的Xbox Live点。根据微软方面公开的信息显示，用户可以使用79点来下载一首歌曲，大约是0.99美元。这个价位与苹果iTunes的歌曲下载费用基本一致。

同时微软发言人还强调，Zune与Xbox Live Marketplaces使用的点卡完全一样，且



可以通用，这就意味着Xbox Live点此后将成为微软的通用虚拟货币。而且微软方面还表示，这种虚拟支付方式今后还将发挥越来越重要的作用。

目前还不清楚Zune与Xbox Live Marketplaces是否将具有统一的标准，换句话说，用户是否能通过Zune Marketplace就能直接访问到Xbox Live Marketplaces，是否能直接从Xbox Live上下载歌曲或视频。微软官方目前并没有对这些问题进行解释，因此有关Zune下载服务的详细信息，可能要等到播放器正式发售之前才能知晓。

硬件 HARDWARE

索尼：PSP不会降价，110款新作正在开发中

众所周知，索尼掌机PSP在2006年一年中的表现只能用糟糕二字来形容，在美国和日本不仅销量远远落后于其竞争对手任天堂的NDS系列主机，前不久TGS 2006上缺乏游戏作品支持的尴尬局面更是让业界和玩家对PSP再次大失所望。

抛去这些不谈，PSP的价格与NDS相比也完全没有优势可言，PSP普通版在北美的售价为199美元，比NDSL贵了近70美元。就在PSP内困外忧交加之时，有传言说索尼可能将调整PSP的价格，通过价格战来促进购买欲望从而稳住阵脚。然而就在今天，索尼官方彻底否认了PSP降价的可能性，并称这完全没有必要。

SCEA的产品部门经理John Koller对媒体表示："我们不认为有降价销售的必要。"他强调说："SCEA现在惟一需要做的，是通过宣传让更多的人了解PSP的优点。"此外，Koller还表示，PSP的价值将通过新一轮的游戏风暴来予以体现。他还确认，到今年年底以前，"SCEA将推出110款PSP新作，使PSP在北美地区发售的游戏总数达到230款。"

Koller在采访中还着重强调了PSP的多媒体影音娱乐功能的重要意义，然而UMD电影在美国的表现却一再令美国的电影厂商失望，索尼通过UMD电影来拉动音像产业和PSP萎靡不振的销量的希望也日渐渺茫。另一方面，索尼提出的PSP下载服务依然毫无进展，使人不得不为索尼次世代掌机的命运而担忧。



事件 EVENT

Sony股票价格再次下跌，业界对SCE信心下降是罪魁祸首

SONY

索尼次世代主机PS3的发售日已经一天天临近了，然而电子业巨人的股市行情却出现了紧张局面。近日东京证券交易中心索尼集团的股票价格再次下跌130日元，收于每股4600日元，降幅达到了2.75%。

根据来自日本的报道，此次索尼股票价格下跌，主要归因于多家投资公司对索尼旗下的电子娱乐部门(即SCE)持担忧态度所致。Goldman Sachs公司证券投资分析专家表示，SCE近来一系列有关PS3的负面新闻使消费者对PS3的首发产生了怀疑，而业界对PS3的信心也随之出现了动摇。

另外一家东京的证券投资公司Macquarie Equities的分析专家David Gibson也表示，SCE在前不久的TGS 2006上的表现使他们大失所望，特别是PS3主机在展会现场频繁出现死机和重启等故障更是让人不得不为PS3的首发前景担忧。另外，最近一个时期索尼掌机PSP在全球市场的糟糕表现，以及此次TGS 2006上缺乏游戏作品的现实也是导致业界对SCE缺乏信心的一个重要原因。



事件

任天堂年度财政评估上涨，NDS、Wii功不可没

Nintendo®

与SCE目前所面临的窘迫形势大不相同，任天堂官方近日宣布，公司将对年度财政收入预测进行修订。根据最新的评估结果显示，这个“马里奥工厂”的年度财政收入(截止到2007年3月31日)将有望达到1000亿日元(约合8亿5千万美元)，比上一次报告中所预测的结果830亿日元增长了20.5%。

据悉，任天堂此次财政收入预测上涨是受了汇率变动的影响。另外，即将在11月率先于美国发售的Wii主机自从在今年E3上公开亮相以来，在业界和玩家当中一直有着不错的反响，任天堂的股票价格也得以持续上涨。然而众所周知，任天堂利润上涨最大的功臣非NDS系列掌机莫数。尽管任天堂设在各地的工厂开足马力生产，平均月产量在220万台以上，但日本和美国依然不时出现断货的情况，其人气由此便可见一斑。

在2006财政年度内，任天堂预计NDS系列掌机的销量将达到2000万台，比先前预测的数字增长了约18个百分点。与此同时，NDS游戏在本财政年度内的销量有望达到8200万套，比前一次的预测上升了约9%。最近随着怪物软件《口袋妖怪　钻石·珍珠》的发售，NDS系列掌机的销量看来还有增长的空间。

软件

《超音速　空战英雄》凭借速度和力量来控制一切





游戏的故事发生在2049年，从这一年开始人类已经不再亲自驾驶战斗机。而主人公作为空军学校最后的毕业生，在毕业的那天从军部获得了一驾旧式战斗机。就这样，获得爱机的主人公开始参加了正在举行中的战斗机竞速大赛……

Vivendi Universal公司近日公开了一款为PSP开发的竞速类对战游戏《超音速　空战英雄》(マッハ —モディファイド·エアー·コンバット·ヒーローズ—)，游戏中玩家必须操作超音速战斗机与对手展开激烈缠斗，并同时获得飞行冠军，超音速飞行速度感所带来的刺激和破坏对方战机的爽快就是这款游戏最大的卖点。

从公布的情况来看，这款游戏画面效果还是非常值得期待的，本作预定今年冬季发售，价格4800日元。



硬件

索爱的PSPhone(PSP手机)设定图公布

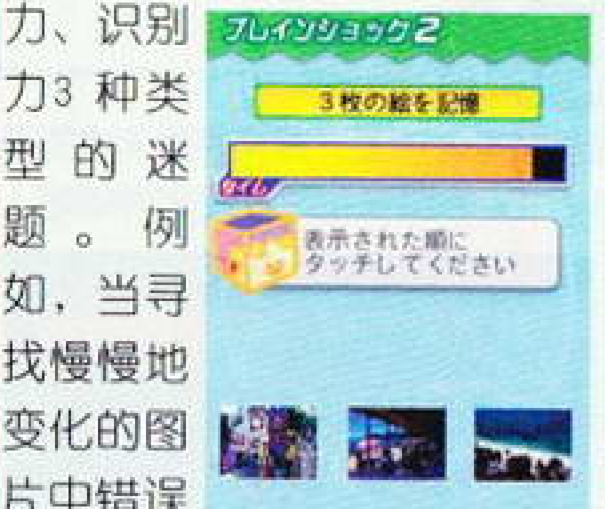
之前就有听说Sony Ericcson在台湾省举行的移动电话设计大赛中，保留了一名学生有关PSPhone的产品设计。而近日，Sony Ericcson在中国举办的一场设计大赛结果发表中，有意又将一款带有手机功能的PSP设计作品发表出来，也就有了这款PSPhone。从这张设定图片可以看出，这款PSP手机是分为二层的，在打开之后就变成了PSP，长短方面还要比PSP稍短一些，而且打开在娱乐状态下，主机也有两个屏幕可供观察。Sony Ericcson一直都对PSPhone表现出强烈的兴趣，不过应该在PSP末期我们才可能看到这样的手机推出吧。



锻炼大脑的游戏，《头脑冲击》公布



猜谜、学习游戏《头脑冲击》即将于2006年12月发售，价格2800日元，本作中收录了锻炼推理力、记忆力、识别力3种类型的迷题。例如，当寻找慢慢地变化的图片中错误的时候，



推理力和记忆力都会随之被锻炼。这款游戏还支持最多4人的联机模式，可以与朋友随时随地进行脑力锻炼和较量！

Level5发布NDS新作《雷顿教授和不思议之镇》

近日，Level5公司发布了他们的第一款NDS游戏——《雷顿教授和不思议之镇》(レイトン教授と不思议な町)，这款冒险游戏采用崭新的迷题冒险模式，讲述了英国绅士雷顿教授和他的得力助手卢克通过破解各种迷题来解决各种事件的故事。厂商特意请来大泉洋和堀北真希来做游戏中两位主人公的声优，并且由日本迷题界权威、著有《头脑锻



炼》一书作者多湖辉先生作为迷题监修，这款游戏售价为4800日元，游戏官网已经开张，发售日期定在明年2月15日。

《风来之西林DS》预约特典公布



由Chunsoft制作的《不可思议的迷宫 风来之西林DS》预定在2006年12月14日发售，厂商为了促进这款游戏的销量，还特别为这个备受期待的RPG游戏准备了预约特典——《怪物大全》。在这个名为《怪物大全》的小册中不仅收录了系列常见怪物的特征及能力资料，而且还特别加入了在本作上初次登场的怪物数据，一共收录登场的怪物多达200种。



超值版PSP套装10月19日开始限量发售

SCEJ近日正式宣布，PSP超



值版PSP套装(Bonus Pack)将于今年10月19日起发售。该版本PSP套装除了一台PSP主机以外，还包括1GB记忆棒一个、PSP专用USB连接线一根、支架和棉套各一个，与豪华版一样分黑、白两种颜色供玩家选择。相对于豪华版PSP而言，这套超值版套装对于那些喜欢用PSP来欣赏动画、电影和音乐的玩家来说就更加实惠了。但由于每次PSP出新的套装版本都只采用限量发售的贩卖形式，因此还没有购入PSP主机的玩家可不要错过这个机会哦。



《银魂》新作再次登陆NDS，官方网站10月25日开放

近日，Banpresto公布了NDS版《银魂 银时VS土方 歌舞伎町的银玉争夺大作战》最新作消息，本作预定12月14日发售，售价4800日元，提前预约还会得到折叠式NDS卡片携带小贴片的预约特典。另外，本作的官方网站也将在10月25日开放，届时会在官网上放出大量游戏相关信息，网站地址为http://www.banpresto-game.com/gintama/。



文 小志 编 马修

汉化信息台

悠长的国庆假期是否让各位玩家疲惫的身心得到了放松？当然，汉化者们是不辞辛苦的，一大批汉化游戏在这喜庆的日子如期而至，为节日中的玩家平添一份喜悦。而本次汉化大潮中，PSP玩家无疑成为最大受益者；而NDS方面，却破天荒地颗粒无收，不过完稿前已经收到NDS版《口袋妖怪》的汉化消息，限于版面我们无法做过多介绍。但可以预见的是，新一轮的NDS汉化大潮已经来临，让我们拭目以待！

《热血物语GBA》汉化版发布

101日，由Air Team负责汉化的《热血物语GBA》汉化版发布，本作虽然只是GBA上一款文字量不大的动作游戏，但是却吸引了大批汉化界知名人士共同参与完成，这也显示了Air Team组长空气在汉化界的好人缘。汉化名单中我们看到了许许多多久违的名字，他们是破解：空气，翻译：小塔(千岛组)、鬼眼の狂(任天堂世界)，文本校对：STUKOV、くにお，美工：水妖王子、糊里糊涂(漫游汉化组)，游戏试玩：STUKOV、小钩子，鸣谢：不知云(CGP汉化组)、小胖(CGP汉化组)。





空气也提到，他们对外长期招收新成员，欢迎有热情的朋友参与进去共塑梦想。联系方式有网站(http://www.oair.org)、QQ(12432544)和Email(oair@163.com)三种。

《多卡邦怪物猎人》中文正式版

我们曾经多次报道过的由SJF汉化的GBA游戏《多卡邦怪物猎人》，在经历了漫长的更新后，终于在第11个版、即10月5日发布的中文正式版时暂告一段落。不过SJF提到，虽然是正式版，但还不是最终版。



目前汉化者已经把16×16大字体的文本汉化完毕，剩下未动工的部分是8×8的小字体(包括武器、盾牌、怪物的说明、菜单等)，至于什么时候汉化这些内容，还取决于工作量和可行性。此外，本版还修正了之前版本中的两个BUG。

《波斯王子 时之砂》汉化版

由flyeyes担当破解，灰米翻译，恒星月制作LOGO的GBA游戏的《波斯王子 时之砂》汉化版于10月初在灰米的个人博客(http://huimi.studa.cn/user/huimi/archives/2006/2006105153833.shtml)发布，本作的发布相当低调，没有做过多介绍，相信3人只是实验性地制作了该汉化版，但依旧感谢他们的劳动。





《EXIT2》汉化版



PSP上逃脱类游戏《EXIT2》于9月月30日左右发布，这也是CNGBA论坛(http://www.cngba.com/)的国庆传统汉化礼物之一。游戏发布在亿盟电玩论坛(http://bbs.ememu.com)的PSP汉化游戏区内。汉化者人员包括程序：Crainy、moonsun1234，翻译：Fuli。感谢上述汉化者的劳动。汉化者公布的汉化程度如下：剧情100%、对话99%、帮助100%、菜单50%、总进度99%。

游戏的汉化质量相当不错，字体虽然采用的是繁体中文，但是辨认起来十分轻松，对于用惯了简体字的玩家们来说应该不会有太大的障碍。

《战国封神传》汉化版



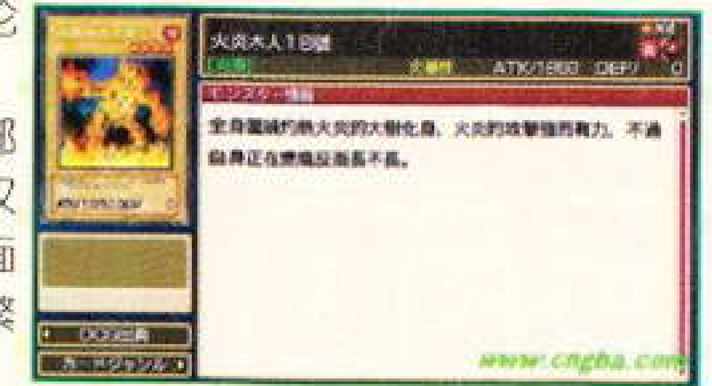
几经周折，曾作为PSP上第一款正式对外发布的非官方汉化作品《战国封神传》也在国庆期间推出了最新的汉化版，该作品也被发布在亿盟电玩论坛，是CNGBA论坛国庆传统汉化礼物之一。

汉化版制作人员包括统筹：fuli，程序：moonsun1234、Crainy，翻译：fuli，毛毛。Fuli还特别感谢了他在部落论坛时期暗黑红朗和YUKE给予的帮助，以及初期程序员瘦子的功劳。

目前的版本已经是完全汉化版，剧情对话、战场对话、道具翻译已经全部完成，但是剧情方面只汉化了男主角部分，这样做的原因是女主角的剧情与男主角大同小异，连结局都如出一辙。因此汉化人员慎重考虑后决定只对男主角部分进行汉化，把时间留给别的汉化游戏，希望大家谅解。

汉化者也特别提到，目前游戏中尚存在少量乱码，如军事选择画面的人名部分，这是游戏字库造成的问题，不会影响正常游戏。

《游戏王GX》汉化beta版



汉化过《怪物猎人 携带版》的Bill_22于十·一期间在CNGBA论坛发布了PSP上《游戏王GX》的汉化beta版。

目前游戏中已经汉化的内容说明如下：1.全部卡资料汉化，部分卡中文资料来源于Pillow工作室的游戏王卡片查询器；2.菜单汉化，大部分的菜单都已经汉化完成；3.故事模式汉化，故事模式里面一些内容汉化完成；4.数据库中决斗排行汉化；5.此次汉化均采用繁体中文。

因为汉化技术和日语水平有限，所以汉化者坦言，翻译中肯定会有错误的地方，这点还请大家见谅，如发现BUG以及翻译错误，可以向他们汇报，也算是对汉化工作的支持吧。报告BUG以及游戏讨论可以前往http://www.cngba.com/forumdisplay.php?fid=189进行。

本作汉化人员有统筹：Bill_22，技术人员：wyy123、zxp6499，翻译人员：gmksb、ccluchenxi、kilyknight、Ashura、龙云天翔、snake01026、gukimine、jymony。此外汉化者特别鸣谢了中国掌机地带和Pillow工作室的大力支持。

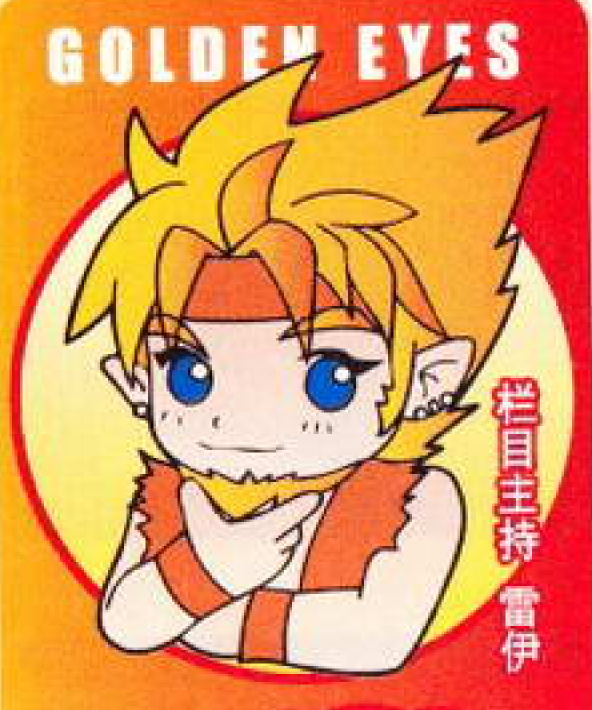
《脑力训练2》汉化完整测试RC4版



来自PSPCHINA(http://bbs.pspchina.net/)的《脑力训练2》汉化版日前推出汉化完整测试RC4版，游戏的第一个测试版于9月8日发布，如今的RC4版是经过更新修正后推出的。

本作的汉化人员有翻译：gadget2k、koutan、老桥、kanzaki、booen、趴趴斯、美工兼程序：bluekiller，字库：aeolusc，后勤：mozhongtao、btxman。目前游戏的翻译程度已达100%。

GOLDEN EYES



栏目主持 雷伊

POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《空之轨迹FC》由Falcom亲自操刀移植，因为是移植作，所以主要还是推荐给没玩过PC版的玩家；《高达 沙场混战》在前作基础上进行了大幅度进化，是PSP上不容错过的一款ACT热作；《马里奥对大金刚2》延续了前作的风格，是款不错的小品；《口袋妖怪 钻石·珍珠》保持了系列正统作的高素质，让玩家们看到了NDS版《口袋》应有的形态。

POCKETGAMES

迷宫制造者编年史

クロニクルオブダンジョンメーカー

UMD■Taito■A · RPG■2006年9月28日■1人■无对应周边■160KB

PSP

画面
音效
系统

软饼干 颇有创意的一款可以自己制造迷宫的游戏，对于厌倦了只能玩游戏中固定迷宫的玩家来说，这款游戏绝对是个不错的调剂品。本作中迷宫的制造材料多种多样，绝对能满足玩家的各种建造欲望。游戏的迷宫冒险部分表现也不俗，武器及魔法的种类丰富，战斗起来爽快感十足。可惜游戏的音乐部分实在显得有些单薄，而且本作没有片头、片尾等任何动画让人颇感遗憾。

LIKY 系统比较有创意，自己造迷宫，引怪物，然后打怪物，很有点自娱自乐的味道。不过在体验过新鲜感后，感觉游戏还是有点缺乏变化，很快就会陷入在相同的迷宫中不断重复杀敌赚钱的套路中。由于迷宫完全由自己制造，也缺乏探索的惊喜。迷宫的主题是为吸引更多更强的怪物，但通常这些怪物构不成太大威胁，较低的难度使得游戏缺乏足够挑战性。

雷伊 本作的最大乐趣就在于“迷宫创造”，玩家可以自由地设计制造迷宫，将怪物们引入迷宫来与它们战斗，看着自己创造的迷宫不断扩大时非常有成就感。虽然游戏的画面和音效都非常一般，但精湛的系统和独特的人物成长方式却很容易就能让玩家投入其中，丰富的委托任务又能进一步扩充游戏时间。游戏的读盘速度也非常快，玩起来十分流畅。 推荐

英雄传说 空之轨迹FC

英雄传说 空の轨迹

UMD■Falcom■RPG■2006年9月28日■1人■无对应周边■500KB以上



PSP

画面
音效
系统

雷伊 本作拥有PSP上的RPG里数一数二的画面、音乐和剧情，细节精雕细琢，看路人的对话都是很有意思的事，众多分支任务和收集要素增加了投入度，整体游戏完成度非常高。操作也针对掌机有限的按键进行了优化，并不会感到不便，读盘速度在可接受范围之内。不过由于原本是PC游戏，部分文字很小不太容易看清，追加要素也很少，玩过PC版的人可能感觉没有新意。 推荐

招风 电脑上人气RPG的PSP移植版。游戏的移植度十分高，电脑版那华丽的全3D画面和动听的音乐都继承了下来。游戏的系统很有特色，由结晶回路的镶嵌来决定拥有的魔法。战斗中的AT顺序行动制和附加奖励让战斗很有战略性。PSP版中新增了魔兽手帐和地名收集等新系统，同时还增加了人物的语音，让本作收藏性十足。 推荐

晓月 移植自PC的该RPG系列一直拥有不错的口碑，继《卡卡布三部曲》之后的这款《空之轨迹FC》，再次在PSP上延续了系列的一贯高品质。在独特的幻想世界观下，游戏中的各项系统都呈现出恰到好处的复杂、和谐和有趣。精美可爱的角色们被声优赋予了鲜活的灵魂，而广大RPG饭们关心的剧情也颇为出彩，让人产生极为想玩其续作并一睹故事全貌的冲动。

高达 沙场混战

ガンダムバトルロワイヤル

UMD■NBGI■ACT■2006年10月5日■1～4人■无对应周边■800KB



PSP

画面 音效 系统

旅月 第一印象是，对比前作的进化实在太多了！这些进化并非体现在画面，而是关卡的精心设置和手感的改良，顿时让人觉得“这是一款值得研究的ACT”。游戏中机体的动作设定非常丰富，不同机体之间的差别也非常之明显。不过，可能也恰恰是因为动作实在太多，导致某些操作实施起来相当困难。除去操作和拖慢的缺点，本作是绝对值得一玩的ACT游戏。 推荐

LIKY 相比前作各方面都提升明显，尤其是操作性比前作更加顺手了。新加入的机体升级以及驾驶员培养系统都让玩家的投入度大增，多分支的剧情更是让游戏的耐玩度得到极大保证。战斗时的节奏明显加快，随时可以切换武器的设定令战术变得更加多样，而SP必杀技的加入更是令战斗变得更加激烈，玩起来非常爽快。联机模式也具有极大魅力，推荐。 推荐

米格 作为PSP上《高达》ACT游戏的第二弹，本作在手感上进化了不少，爽快的操作打起来很有感觉，再加上那些经典的人物和机体，更能激起高达粉丝的热情了。本作画面表现力不错，音效、方面仍然保持了系列一贯高素质水平，游戏代入感很好。在系统方面采用单个机体得点升级与驾驶员技能等级的双重效果，好的机体再配上好驾驶员，挑战BOSS的乐趣才是本作的王道。 推荐

马里奥对大金刚2 迷你玩具之旅

Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

卡片(512M)■Nintendo■ACT■2006年9月25日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



画面 音效 系统

饮饼子 清新的画面、诙谐的音效、丰富的解谜要素，真不愧是马里奥游戏家族的又一力作。本作以触控笔操作为最大卖点，但其带来的后果便是操作难度也跟着上升，并且在游戏手感上也大大欠缺前作按键操作的那种爽快感。想过关非常简单，但想要获得高评价可就没那么容易了。特别是那些需要所有关卡都达到金星或银星评价时才能开启的隐藏物品，实在是有理由让人产生反复挑战的欲望。 推荐

马修 马里奥和大金刚的战斗转移到了NDS上，新的触控笔操作很方便直接，轻松诙谐的风格和丰富的谜题让人玩起来欲罢不能。马里奥和迷你马里奥猥琐的配音和笑声更增加了游戏的趣味。游戏中一些经典音乐和经典设定让人有怀旧感的同时，又能感受到明显的新意和创意。而不足，大概就是那比起GBA版前作没有什么明显的进步的画面了吧？ 推荐

米格 作为GBA版续作，本作可谓“继承”并“发扬”了GBA版的画面、音乐，一眼看去朴实的风格让人首先一阵惊叹。不过等你静下心来玩这款游戏时，你会发现它的游戏性和耐玩度绝不亚于其他马里奥系列作品，尤其是丰富的隐藏要素，让人欲罢不能。本作中所有动作操作都集中在触控笔上，非常考验玩家的操作水平，加上游戏严格的评判标准，想要获得全金星评定可是要下一番功夫呢。 推荐

口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド/パール

卡片(1Gb)■Nintendo/Game Freak■RPG■2006年9月28日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



画面 音效 系统

马修 《口袋妖怪》的最新作终于来了，即使有了3D化地图画面，游戏的画风仍不失系列的质朴，音乐则不乏让人放下游戏用心去聆听的悠扬曲目。新增怪物都很有个性，通过联机获得从前自己培养的妖怪是项体贴的设定。而系统方面新增的各种要素也为游戏增色不少。值得一提的是，看似平平的触摸屏选择技能的战斗，真正用起来实在是太方便了。 推荐

铭风 凭借NDS的机能，口袋妖怪的世界被全3D化了。游戏的战斗系统并未做太大的改变，接触过系列的老玩家很容易找到感觉，不过重新制作的画面和特效，让战斗更为华丽。2对2战斗作为GBA前作的特色而被大大强化，提升了战斗的配合的重要性。作为新作，游戏依然有100多种新精灵登场，同时以前各作中的小精灵也将登场，让收集的乐趣大大增强。 推荐

LIKY 虽然是在机能提升明显的NDS上出现，但游戏还是保持了简陋朴素的画面风格，只有略带3D效果的场景让人稍微对画面有点惊喜。游戏中的音乐还是那样熟悉而清新明快，配合场景的即时切换，有身临其境与大自然冒险的感觉。而游戏最大魅力就是能通过Wi-Fi联机，全世界的口袋FANS一起通讯对战，将《口袋》的精髓“联机”发挥得淋漓尽致。 推荐

最终幻想III

◆NDS◆卡片(1Gb)◆Square Enix◆2006年8月24日◆1人

◆自带记忆功能◆5800日元◆全年龄

游戏时间：40小时

黄金眼评分 24

文 雷伊



《最终幻想Ⅲ》(以下简称《FF Ⅲ》)早在WSC时代就曾宣布过进行重制，不过由于某些原因最后未能如愿，所以当NDS版《FF Ⅲ》公布时，可能有很多玩家曾担心它会像之前的WSC版那样不了了之。不过最后它还是来了，由于平台得到了全面升级，NDS版的《最终幻想Ⅲ》(以下简称《FF Ⅲ DS》)在画面上得到了大幅度飞跃。SE又一次挑战了主机性能的极限，将一款拥有华丽外表的作品奉献给了玩家。

良好的平衡性

游戏在职业的性能调整上还是下了很大功夫的。原本一些实用性不高的职业，如风水师等等，在游戏中终于有了用武之地。在FC版中，如果有了上位职业，那么其下位职业就基本上没有什么出场机会了，忍者和贤者一出现更是可以所向披靡。不过在NDS版中，只要你坚持提高熟练度，就算是初期职业也可以一直用到最后，使玩家在培养角色时变得更为自由了。

优秀的画面、良好的平衡性……《FF Ⅲ DS》的很多闪光点是显而易见的。不过同样的，它的缺点也非常明显，下面我们就来谈谈它的不足之处吧。

诚意不足

SE曾宣称《FF Ⅲ DS》将是一款完全重制的作品，让玩家们觉得这次的重制很有诚意。如果单从游戏画面来看，此话不假，但要是讨论起游戏的其他方面，则只能认为这仅仅是宣传时的一个噱头。

首先，游戏的主线流程比起原作来几乎没有任何变更，仅仅是简单地给四位主人公赋以了性格。但玩过原作的人都知道，《FF Ⅲ》的剧情用现在的标准来看其实已经非常简陋了，再加上主人公们表现的机会实在是屈指可数，所以看似颇具诚意的性格赋予瞬间就变成了鸡肋。

其次，游戏在很多细节方面都非常不体贴。最能体现这一点的是游戏的菜单选择。《FF Ⅲ DS》中的道具非常多，让人眼花缭乱，但游戏在选择道具时却不支持快捷翻页甚至长按方向键快速翻页。如果不幸你想要使用的道具正好排在道具栏的末尾，那对不起，你就只有一下一下地按数十次下方向键直到找到想要使用的道具了。

第三，隐藏要素少得可怜。SE在向GBA移植《FF》初代作品时，曾经加入过诸如隐藏迷宫等不少隐藏要素，但这一优良传统在标榜全面升级的《FF Ⅲ DS》中却没有得到保留。当你好不容易来到本作中新增的海底隐藏迷宫，却发现所谓的“隐藏迷宫”充其量只能算一个“隐藏场景”时，心中突然有种被愚弄的感觉。另外，隐藏要素的不厚道还表现在它的达成条件过于苛刻上，并且有种强人所难的感觉，这在文章的下一部分会提到。



强制的联机

最初得知游戏将对应Wi-Fi连接时很感兴趣，以为本作中会新增一些多人联机的小游戏什么的，但是拿到游戏后却才发现这只是一个美好的愿望。所谓的联机仅仅体现在乏味无比的信件收发上，更要命的是，这个无聊的设定还跟游戏中仅有的隐藏要素获得有关。也就是说，如果你没有条件上Wi-Fi或者身边也没有拥有这款游戏的NDS玩家一起联机，那么你永远无法将这款游戏完美通关！

之前也曾有过游戏必须通过比较苛刻的条件才能获得新要素的先例，比如PS2版《樱大战 浓情之岚》中必须通过手机联动才能玩到迷你游戏等等，但大多都是一些无关痛痒的东西。像《FF Ⅲ DS》这样直接将最重要的隐藏要素跟苛刻的外部条件挂钩的例子以前是非常少见的，总让人觉得这是一种为推广游戏或联机而给玩家下达的硬性要求。

后记

虽然《FF Ⅲ DS》移植得不过不失，但由于挂上了《FF》的金字招牌，再加上NDS的爆发性销售成绩，本作的销量却大幅度超过了之前的所有移植、复刻版《FF》作品。发售一个月后，它的累计销量已经直指80万，并其间不断传出过断货的消息。就连SE自己也没有料想到这款游戏会如此受欢迎，而它的热卖也似乎向众多日本游戏厂商宣示了NDS上不仅只有“脑白金”类游戏可以大卖，正统的RPG作品同样也有市场！

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间 2006 年 9 月 18 日～2006 年 9 月 24 日

软件部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量
1 NDS	最终幻想III ファイナルファンタジーIII ■Square Enix ■RPG ■2006 年 8 月 24 日发售 ■5800 日元	5万8739套	73万1690套
2 NDS	新超级马里奥兄弟 ニュー・スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■ACT ■2006 年 5 月 25 日发售 ■4800 日元	5万4595套	309万9175套
3 NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング ■Nintendo ■ETC ■2005 年 12 月 29 日发售 ■2800 日元	3万2846套	322万9770套
4 NDS	银魂 DS 万事屋大骚动 银魂 でぃ～えす 万事屋大骚动 ■NBGI ■ETC ■2006 年 9 月 21 日发售 ■4800 日元	2万6642套	2万6642套
5 NDS	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■AVG ■2005 年 11 月 23 日发售 ■4800 日元	2万 447套	321万9324套
6 NDS	新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド ■Nintendo ■RPG ■2006 年 9 月 2 日发售 ■4800 日元	2万 195套	11万6168套
7 NDS	会说话的 DS 菜谱 しゃべる! DSお料理ナビ 任天堂 ■Nintendo ■ETC ■2006 年 7 月 20 日发售 ■3800 日元	1万9821套	50万5027套
8 NDS	脑年龄 脑压力计 脑扫描 脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン ■SEGA ■ETC ■2006 年 9 月 14 日发售 ■2800 日元	1万7648套	4万4189套
9 NDS	宠物蛋的小店 请多关照 たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに ■NBGI ■ETC ■2006 年 7 月 27 日发售 ■4800 日元	1万5758套	50万3888套
10 GBA	旋律天国 リズム天国 ■Nintendo ■MUG ■2006 年 8 月 3 日发售 ■3800 日元	1万5060套	15万8819套



硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	15万7346台	465万6201台	465万6201台
PSP	2万3602台	144万1174台	400万6979台
GBASP	2201台	24万8509台	588万5440台
GBM	1168台	13万5625台	53万470台
NDS	904台	132万2744台	642万5025台

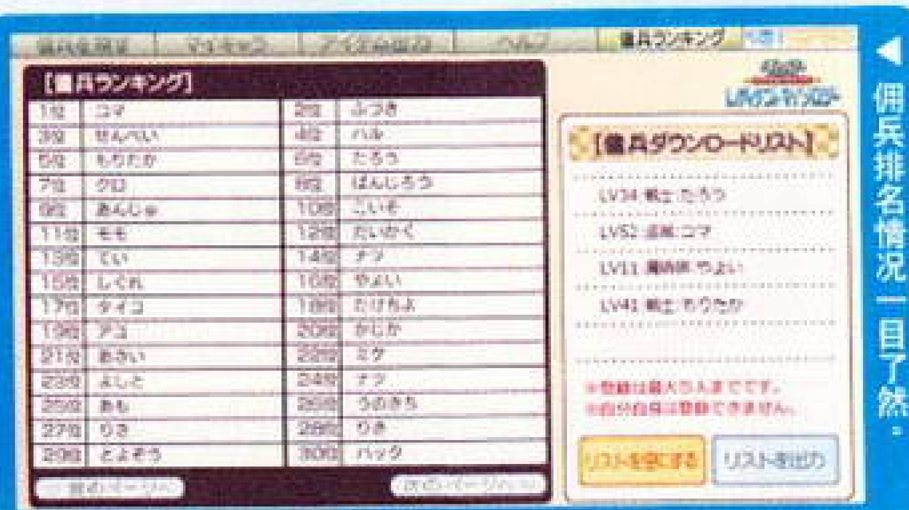
《最终幻想III》在发售一个月后再次坐回销量榜头把交椅，并且正在以百万销量为目标而冲刺。新作方面，《银魂DS》虽然在发售前预约情况非常不错，但实际发售后的销量却比预想的来得要低，看来要想达到《死神BLEACH》的人气还有待努力。SEGA首次在NDS上推出的"脑力锻炼"游戏《脑扫描》发售两周后累计销量达到了4万4189套，成绩也还算不过不失。硬件方面，PSP的销量终于突破了400万，可尽管如此，主机销量上与NDS的差距依然在越拉越大。



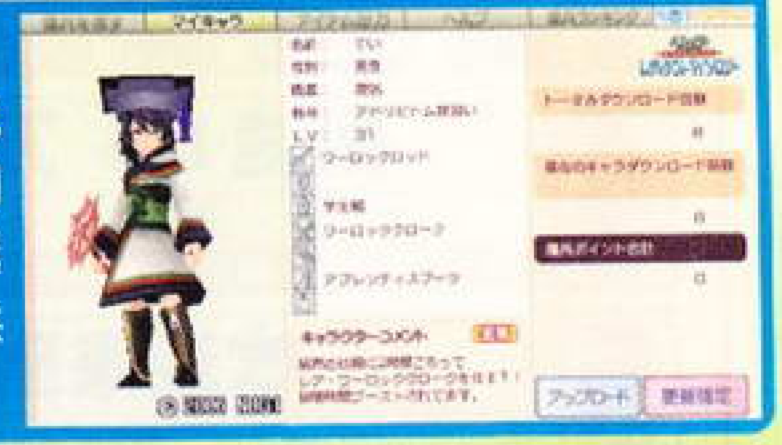
PSP年末商战中的大期待作品《世界传说 光之神话》又有新情报放出了！这次将为大家介绍的是本作中的一位原创奸角和几位最新确定将加入本作的历代"《传说》系列"人气角色。另外，本作的网络模式也有部分新情报公开。一起往下看吧！

文 雷伊

PSP 世界传说 光之神话
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー
◆NBGI◆RPG◆预定2006年12月21日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
相关报道 Vol.44 P8 / Vol.49 P36



◀佣兵排名情况一目了然。



网络模式

通过PSP的网络功能，玩家可以将自己创造并育成的原创角色作为"佣兵"上传到专门的网站上。同时，也可以从该网站下载别人创造并育成的原创角色作为同伴。不过需要注意的是，从网络上下载下来的同伴虽然可以加入自己的队伍与敌人战斗，但却不能够继续培养和成长。此外，该专门网站还会对玩家下载佣兵的次数进行排名，下载次数越多，排名也会越靠前。

原创角色

刚泽尔

年龄：74岁
性别：男性
身高：146cm
体重：48kg
CV：龙田直树

统治艾利利的男子。原本是个体弱多病的消沉老头，突然有一天他得到了强大的力量，成为了独裁者。以抵御企图得到世界树的他国侵略为借口而在国内实行锁国政策，百姓们饱受欺凌。他的背后，有什么神秘的组织在指使着他吗？



来自"《传说》系列"的角色

阿琪·克莱因



年龄：17岁
性别：女性
身高：157cm
体重：39kg(自称)
CV：かない みか
登场作品：《幻想传说》

开朗的半精灵少女，不管是在《幻想传说》还是在本作的泰莱西亚中，她都是调节队伍气氛的活跃分子，同时也是一个麻烦制造者。和同样来自《幻想传说》中的切斯塔是一队欢喜冤家。

克拉托斯·奥利昂



- 年龄：28岁
- 性别：男性
- 身高：186cm
- 体重：78kg
- CV：立木文彦
- 登场作品：《仙乐传说》

艾利利抵抗组织的首领。虽然自称原本曾是一名佣兵，不过真相却是个谜。由于平时对人要求严格，不少人总觉得他是一个冷血汉，不过他的内心其实还是非常温柔且真诚的。

利德·哈谢尔



- 年龄：18岁
- 性别：男性
- 身高：178cm
- 体重：62kg
- CV：石田彰
- 登场作品：《永恒传说》

从属于艾利利抵抗组织的青年，《永恒传说》的主人公。在原作中曾是一名猎人，和同样是猎人的切斯塔关系很不错。乍看上去是个对什么事情都很漠不关心的人，但其实却是个有着极强正义感的热血青年。



赛奈尔·库利吉



- 年龄：17岁
- 性别：男性
- 身高：171cm
- 体重：59kg
- CV：铃村健一
- 登场作品：神话传说

《神话传说》的主人公，擅长使用近身的格斗术，对于操纵船只也很在行。为了逃避某人的追杀和妹妹越过海洋来到了泰莱西亚，在此过程中与妹妹失散。为了寻找妹妹的下落，他开始了在泰莱西亚的旅程。

精美的片头动画

虽然只是一款外传作品，但本作依然继承了"《传说》系列"正统作的优良传统，拥有着由Production I.G制作的精美片头动画。配合着植村花菜演唱的片头曲《光与影》，本作的片头动画是否又会成为系列中的一个经典片头呢？



大作进入发射状态，发售前最后报道！



不知道有多少人会在《罪都故事》发售后立即入手该游戏呢？PSP版前作《自由城故事》曾经造福了无数的PSP玩家。这次《罪都故事》的发售会不会再次带动PSP主机的销量呢？现在就让我们来期待月末佳作的降临吧！

文 软饼干

PSP 横行霸道 罪都故事
Grand Theft Auto: Vice City Stories

◆Rockstar Games◆A·AVG◆2006年10月17日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆49.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

Rockstar Leeds老板Gordon Hall访谈！

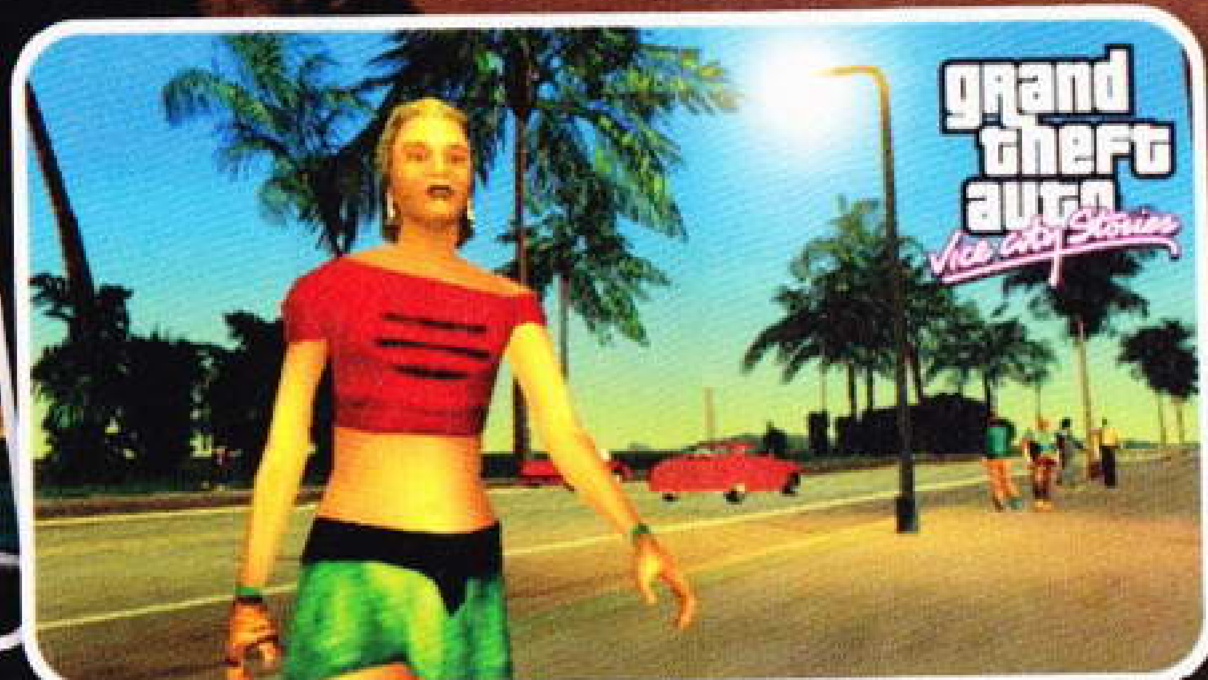
问：《罪都故事》是一个真实存在的城市，将这样一个城市完全搬到PSP平台上，制作人员遇到的最大困难是什么？

GH：《罪都故事》最大的技术成就之一就是生动逼真地将罪恶都市这样一个城市展现出来。事实上本作的细腻程度得到了大幅提升，制作人员把城市街道的多边形数量增加了近乎一倍，另外还加入了贴图、霓虹灯效果等新元素。除此之外，我们还将城市空间大大扩展，现在你可以驾驶包括直升机在内的各种飞机在上空飞行。在空中鸟瞰整个城市，那感觉真是很不错。本作的读盘速度和流畅度都比《自由城故事》提高了许多。

问：本作在系统上与《自由城故事》有什么不同？

GH：我们对《自由城故事》感到自豪，不过该作引擎还是无法满足需要。在经过改良之后，图形处理器被更多地分配到其他地方，而CPU则更多地用来处理其它内容。这便使得罪恶都市的身影出现在地平线上。《GTA》的一个主要特色便是在巨大的城市内自由行动，消除了游戏数据读取时间。罪恶都市的规模变得越大，就越需要全新的流媒体技术，让我们设计多大的世界都不在话下。虽然这是一个非常有挑战性的工作，不过一旦突破就能让整个团队的设计想法得以实现。我们采用了无损压缩系统，使得汽车和行人更具





多样性，在游戏场景和内容更为复杂的情况下，读取速度反而变地快了。

问：我们在预告片中看到了各种交通工具，那么整个城市在视角角度上是如何表现的？

GH：真是个好问题。罪恶都市是一座完整的城市，我们利用了物理空间中的所有物体，由于交通工具是根据各种不同的空间而设计的，从技术角度来说，我们最大的成就可能还是解决了远近距离的问题。只要是玩家能看到的地方就能完美出现在屏幕上。当你在空中时，行人、汽车以及地面上的一切都会进行动态调整，根据玩家与物体的距离自动调整。至于交通工具本身，玩家们最喜欢的都回归了，飞行器在多人游戏中起着重要的作用。当然还有很多我们很喜欢的新增交通工具。

问：《罪都故事》内的城市格局是否发生了变化？

GH：基本上是这样，我们关注的地方在于环绕城市的水面地带。罪恶都市本身被很多水包围着，我们改良了水的感觉和船的物理效果，还改变了浮力值。与以往的《GTA》一样，重点还在于速度、趣味和流畅操作手感这几个方面。通过快艇玩家可以真实感受到波浪翻滚以及各种天气的变化。玩家可以往水里投掷硬币，水面便会溅起小水花。水的效果也进行了改亮，呈现出更逼真的半透明和浪花效果，玩家还可以在单人和多人模式中充分感受各种充满特技元素的水上竞速比赛。

问：瞄准系统是否同样融合了手动和自动瞄准，还是进行了调整？战斗系统有变化吗？

GH：与所有版本一样，战斗系统相比所有其它《GTA》游戏发生了着微妙变化，特别是在格斗战方面，玩家可以做出投技等动作。另外我们调整了现有的瞄准系统。

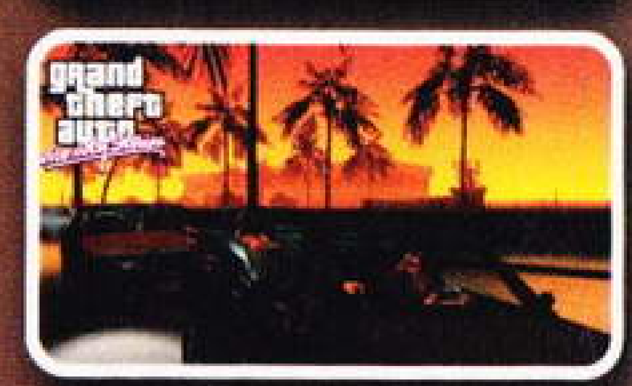
问：玩家能否使用自己的音乐？音乐台系统有什么重改变吗？

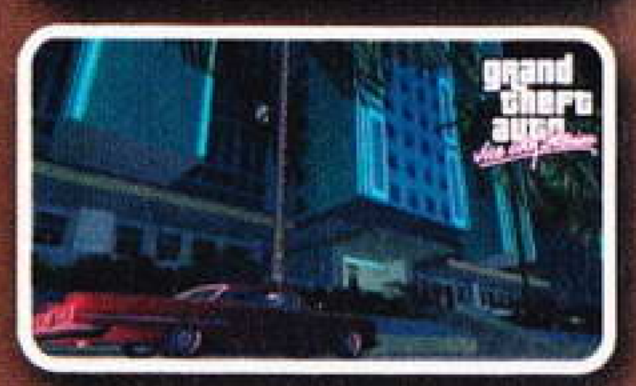
GH：可以定制音乐。你可以随时添加自己的音乐。不过本作已经拥有100多首歌曲，并且可能是系列历史上最豪华的音乐台，从影视到游戏都有。

问：你们的目标是什么？

GH：《自由城故事》就是一个很好的例子，人们对它的评价很高，我们已经实现了在掌机上的突破。而《罪都故事》的目标是要做到最好，虽然这是非常困难的，但是现在已经达到我们的预期要求了。

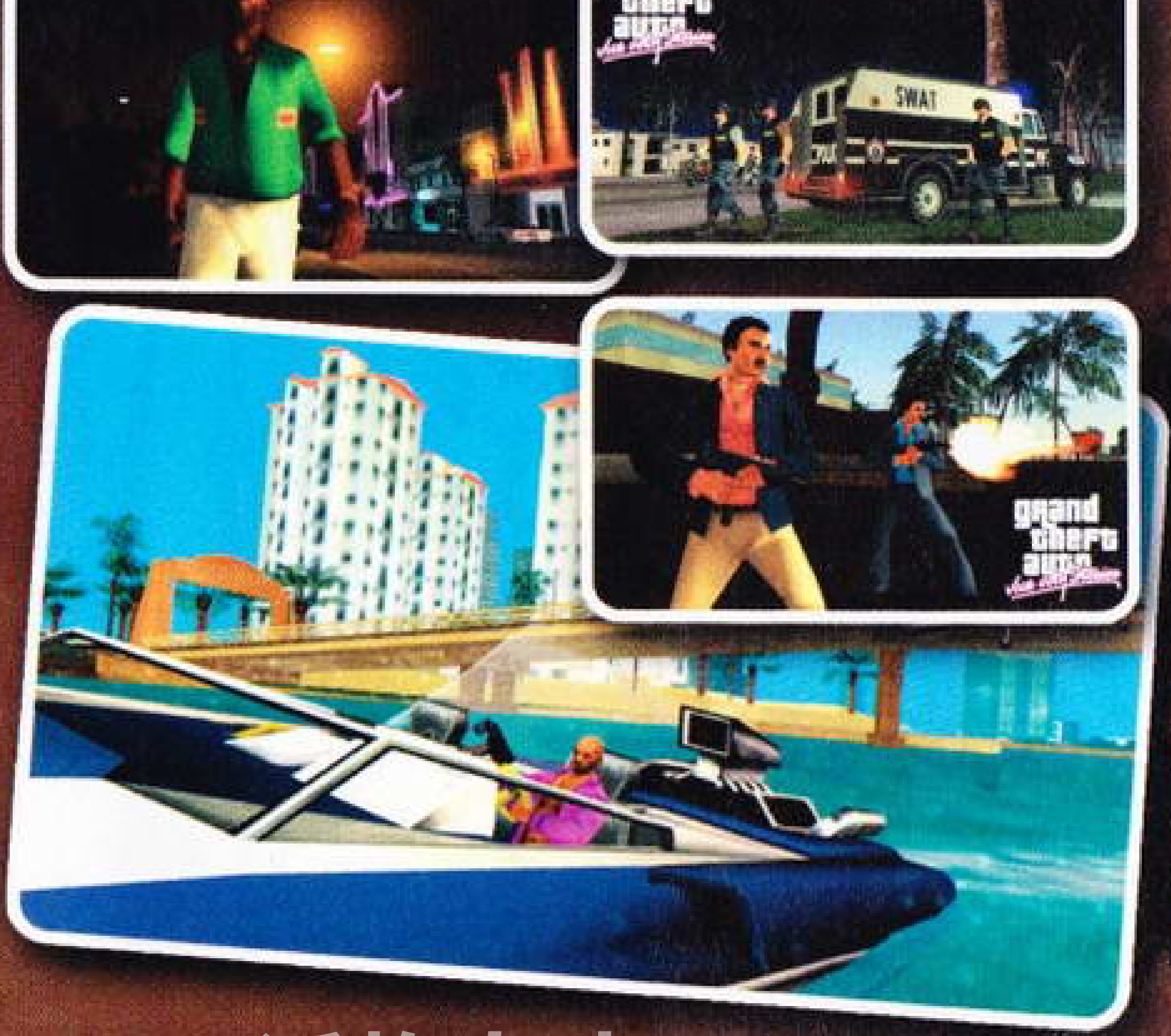












SNOW スノー

从天而降的白雪，将所有回忆都染成了雪白色……

曾在多个平台上均大获好评的美少女恋爱游戏名作《Snow》即将于今年12月在PSP上登场了。在寒冷的冬夜，钻进暖暖的被窝玩着同样以冬天作为舞台的本作，肯定别有一番韵味吧。

文 雷伊

PSP **Snow**

Snow

◆Prototype/Studio Mebius◆AVG◆预定2006年12月21日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定

STORY

主人公受到在龙神村经营温泉旅馆的表姐所托，前去村中帮忙经营旅馆。刚到村中不久，主人公就遭遇事故而受了重伤，但醒来后却发现自己平安无事……在村中，他结识了很多可爱的女孩，同时也知晓了村里代代相传的龙神传说……





雪月 澄乃

生日：2月15日（水瓶座）
血型：A型
身高：158cm
体重：46kg
B/W/H：85/56/84
兴趣：绘画、散布
喜欢的东西：豆沙包

主人公的青梅竹马，数年后两人得以重逢。是一个非常喜欢豆沙包的单纯女孩，对于别人所说的话从来不抱有任何怀疑，总是轻易就完全相信。



日和川 旭

生日：12月8日（射手座）
血型：O型
身高：128cm
体重：28kg
B/W/H：62/53/68
兴趣：恶扑灭运动
喜欢的东西：香肠

突然出现在主人公面前的少女，把主人公当作敌人，接近他都是为了能够消灭他。是个很没有耐力的女孩。



若生 樱花

生日：4月5日（白羊座）
血型：B型
身高：89cm
体重：12kg
B/W/H：46/45/52
兴趣：做雪人
喜欢的东西：甜食

在村子的神社内和小猫"夏蒙"一起玩耍的女孩。虽然平时看上去是个很好胜的女孩，但实际上却非常爱撒娇。



北里 时雨

生日：1月30日（水瓶座）
血型：A型
身高：168cm
体重：55kg
B/W/H：90/63/88
兴趣：和动物玩耍
喜欢的东西：杂煮

在村边的山中与主人公相遇的少女。因为平时都是与动物们相处，所以很害怕与人接触，脸上总是带着淡淡的哀愁。

橘 芽依子

生日：9月18日（处女座）
血型：AB型
身高：160cm
体重：48kg
B/W/H：82/54/84
兴趣：研究民俗学、读书
喜欢的东西：烤红薯、羊羹



澄乃的同年级同学，平时很喜欢捉弄主人公。正在研究龙神村流传的龙神传说。

PSP版的新要素

PSP版的《Snow》不仅将会是一个全语音的版本，而且将会追加之前所有版本中都没有出现的全新语音。另外，游戏的画面也经过了全面16：9化。



文 雷伊



PSP Kanon
Kanon

◆Prototype/Key◆AVG◆预定2006年12月21日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定

Kanon カノン

交融在纷飞白雪中的北国物语

发售于1999年的PC版超人气美少女恋爱游戏《Kanon》曾经先后被移植到DC、PS2等家用机上。充满个性的人物和细腻感人的剧情让它的每一次出击都受到了FANS的热力追捧。趁着全新动画版推出的大好契机，厂商又要把这款神作搬上PSP平台了！PSP版的《Kanon》比起原作虽然没有加入新的剧情，但在画面上进行了16：9化，而且还加入了全程语音，大家玩的时候肯定会投入度大增吧！



▲真琴对主人公充满了恨意。

STORY

故事的主人公时隔七年再次造访了住在北国之街的表妹，并在在她家开始了寄居生活。在大雪纷飞的街道上，主人公儿时的记忆就像雪花般慢慢在心头堆积，同时，与少女们的邂逅也交织出了一幕幕感人至深的冬日恋歌……

ベッドの上で、何事もなかったかのように名雪がぐっすりと眠っていた。

▲可爱的名雪在主人公面前毫无防备地睡着了。

川澄舞
CV：田村ゆかり

主人公的学姐。她似乎总是在夜晚的校园中追赶着什么看不见的东西，并与之发生战斗。

月宫亚由
CV：堀江由衣

吃东西忘了给钱，主人公帮她付了钱后两人相遇。在放学后的街道上，有时也可以发现她可爱的身影。



泽渡真琴
CV：饭冢真弓

失去了记忆而寄居在水濑名雪家的少女。虽然以前的事情都想不起来了，但初见主人公时她脸上却露出了憎恨的表情。

水濑名雪
CV：国府田マリ子

主人公的表妹。与转校后的主人公巧合地被分在了同一个班级。

美坂栞
CV：佐藤朱

因病休学的少女，主人公所在学校一年级的学生。虽然外表看上去非常开朗，但内心却有些孤独。

炎炎夏日中的天空恋曲

AIR

PSP **Air**
Air

◆Prototype/Key◆AVG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定

Key继《Kanon》后推出的又一款超人气美少女恋爱游戏。与前面介绍的两款同类游戏一样，《Air》也曾被先后移植到各个平台上，并曾推出过同样大受好评的动画版和剧场版。早前该作品在登陆PS2时，就已经实现了包括主人公在内的全程语音化，已经可以称得上是"完全版"了，不过厂商表示这次的PSP版中还将加入新的要素，让游戏获得究级的完成度！看过《Air》、玩过《Air》的人不少，为《Air》流下眼泪的人也不少。我想，愿意在PSP上重温昔日那份感动的玩家也不会少吧！

主人公
国崎往人



拥有着操纵古旧人偶的不可思议之力，并以在游客面前进行人偶表演展开卖艺之旅的少年。一直都在寻找长着翅膀的少女。



STORY

拥有操作人偶能力的主人公国崎往人在自己的卖艺途中经过了一座乡间小镇。在无限延伸的夏日青空下，发生着一次又一次的邂逅，上演着一出出催人泪下的动人物语……



神尾观铃
CV：川上とも子

与母亲晴子一起生活在乡间小镇中的女孩。脸上总是保持着开朗的笑容，是一个非常坚强的少女。

▲虽然观铃的脸上总是保持着微笑，但她的命运其实相当悲惨。



远野美凪
CV：柚木凉香



从属于天文部的美丽少女。平时不太喜欢把自己心中的感情表露于颜面之上，是个有些随性自我的女孩。

▲美凪和小满非常要好，在遇到国崎往人之前，她只有小满一个朋友。



雾岛佳乃
CV：冈本麻见



诊所所长的二女儿。双亲都已经去世了，现在和从医的姐姐一起生活。

◀雾岛佳乃的右手腕上总是绑着黄色的绸缎，其背后有什么故事吗？

事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

文 胧月

先请大家不要对游戏名字产生误解，本作是一款再正常不过的日语教学软件。该软件收录了大约1800个常识型的问题，包含了诸多学校中无法学到的社会常识，如仪式用语、商务用语、经济用语等等。NDS的机能让此类软件使用起来非常方便，许多学习基础日语的朋友可以在此掌握更广范围的日语知识。

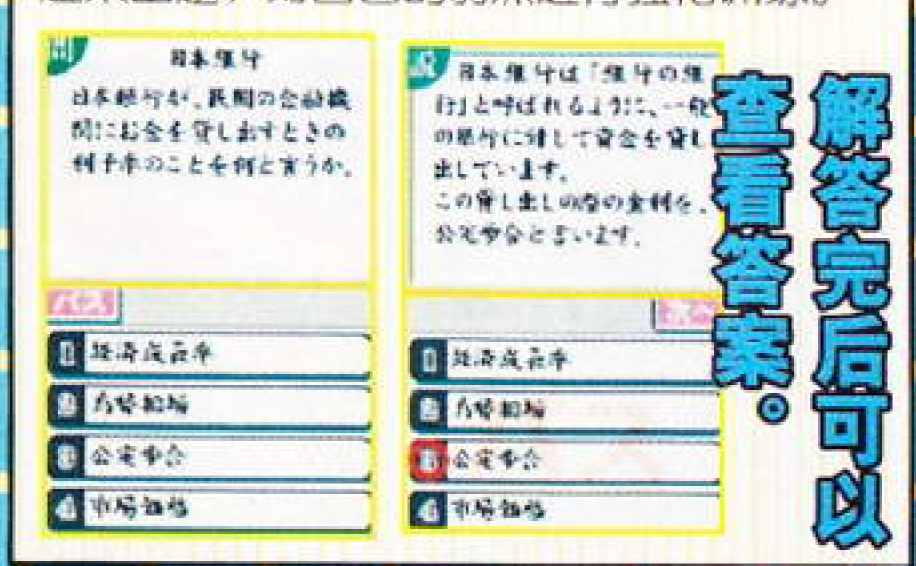
NDS 事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS
いまさら人には聞けない 大人の常識力トレーニングDS
◆Nintendo◆ETC◆预定2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

每天训练，锻炼常识

持之以恒才能留下深刻的印象，本作提供现成的日历，玩家可以从拿到游戏的那一天起就按照日历每天锻炼自己的常识。游戏的基本方式是回答AI提出的问题，之后可以查阅标准答案。玩家还可以将自己不太擅长的题目集合起来出题，对自己的弱点进行强化训练。



▲熟悉的画面，用触控笔可以完成答题操作。



解答完后可以查看答案。

收录各种常识 问题多达1800个

▶商业基础知识的问题，如果你正在求职，一定要好好学习哦。



辨认樱花的种类。

用触控笔完成各种操作。

考试时间！10道问题考验你的常识

当通过该软件掌握了足够的常识后，就可以对自己进行一番测验了。AI会随机用十道题目来考验玩家，看看自己能够得多少分吧。



显示自己的常识等级。



◀通过这个图可以很直观地看出自己的长项和弱项。

与人同乐

游戏最多支持4人同时游戏，不过对于普通的中国玩家而言，要4个人一起玩这种游戏还真不太好找。（笑）

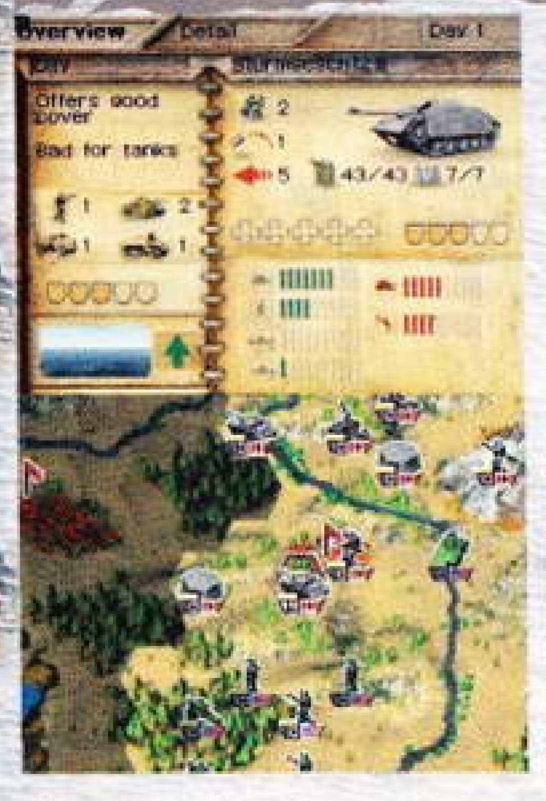
PANZER TACTICS DS

NDS发售至今已经推出了数百款游戏，其中回合制策略游戏的种类比较匮乏。除了《超级大战争》、《帝国时代 帝王时代》、《波斯王子 战略版》和《大战略DS》外，在印象中就很难找出其他策略游戏了。现在终于有游戏厂商看准了这一薄弱环节，准备推出一款策略游戏来打入游戏市场。期望这款新作能得到军事策略玩家们的好评。

NDS 装甲战略DS
Panzer Tactics DS
◆CDV Software◆SLG◆预定2006年第四季度◆美版
◆1～4◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

文 软饼干

二战题材的硬派回合制策略游戏 有望在年底与玩家见面！



针对NDS平台对于军事策略游戏的需求，CDV Software和开发商Sproing联手打造了它们在NDS上的第一款游戏《装甲战略DS》。两家厂商力求带给玩家最真实的战略游戏环境，因此该游戏将把真实的历史背景展现给玩家。NDS的双屏在下拉列表或是需要第二屏显示时优势明显，玩家可以完整地看到战斗单位和详细地形信息。点击下屏任意一个六角形方格后，上屏就会显示关于该位置的数据，例如这一位置上有虎式坦克，那么玩家就能看到坦克的燃油、装甲等级、技能、当前所处地形以及该地形是否对战斗单位有利的各种信息，另外还有关于该单位的历史数据和一张特写照片。如果点击地图上空白位置的话，上屏将会显示该位置的地形类型和关于该地形适合哪种战斗单位的提示。

战场瞬息万变，玩家运筹帷幄，胜利就掌握在你手中！

游戏的操控非常简单，玩家只需用触控笔拖拽出战斗单位的移动线路即可（当然也可以使用按键操作）。本作只是一个回合制游戏而非实时战略游戏，所以玩家不必精确指定路线，不过游戏中会有一个校正系统来将你划出的线路校正为简单明了的路线。既定路线设定好后战斗单位将按照线路移动，接着等待玩家的下一道指令。你可以让它待机或是与邻近敌人进行战斗，屏幕上方将提示你进入该地区遇敌时的胜率。战场上的伤亡在所难免，所以要好好规划好行动。战争就是进攻和反击，但是它也有既定规则。因此炮兵部队被设计成可以列队并能给予敌方两次攻击，轰炸机可以毫发无伤地在步兵头上投掷炸弹。战斗开始时的场面类似于《超级大战争》，双方战斗单位将以动画方式展现。



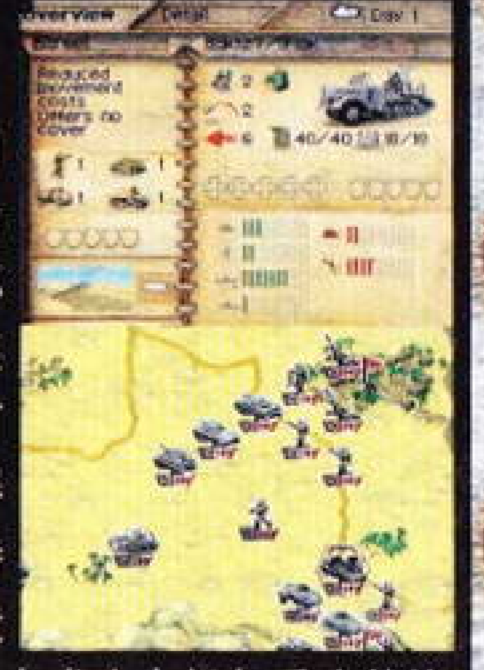


种类繁多的经典武器设定定能让你大呼过瘾



《装甲战略DS》忠于历史，只是简化为游戏后而略有偏差。游戏中有三方势力登场(德国、苏联和盟军)。每个势力均有12关各自的故事战役，各个势力的故事战役均依据历史对难度进行调整。以德国为例，波兰闪电战为游戏开端，而这一关基本上也是最容易通过的一关。而苏联在游戏半程会开始反击，因此苏联战役模式比较困难一点。美国则是在盟军面临最大危机时才参战。游戏包括了多达150种(海、陆、空)的战斗单位，每个势力也有自己的特殊武器。每种单位拥有图片介绍，音效和技能。而武器的更新换代也比较容易，游戏按历史时间线依次让各种武器登场并同时取代旧武器，这样玩家就能体验到众多类型的武器而省去了查阅菜单的麻烦。例如当新型虎式坦克发明出来后，旧款的同型坦克就要退出历史舞台了。游戏设有首要任务，次要任务和特别任务，丰富的过关条件将大大增加了游戏耐玩度。

特色兵种登场，玩法较为灵活



对于回合制战略游戏的FANS来说，《装甲战略DS》的游戏方式应该不会感到陌生，不过制作者还是加进了一些很有特色的内容。玩家所选择的势力将有一个“核心部队”作为军队的基础贯穿游戏始终，该“核心部队”随着游戏进行能够升级，并且可以购入新部队或是增加现有部队。游戏中你还可以给战斗单位指定一名首长，以增长该单位的特殊能力或攻击力。在深层次上来说该游戏在平衡自行制造武器还是雇佣现成单位的问题上做出了重要的尝试。游戏中提前3天的天气预报能给予玩家提示，鉴于天气对战术的影响，因此在派兵布阵时要好好规划一下。游戏中除了步兵、装甲兵、海军和空军(包括伞兵)外，还有一个称为“突击队”的特种部队。该特种部队直至执行完任务前对所有势力都是隐身的，俘获或是破坏敌方的特种部队就会给对方造成重大打击。不过在完成攻击任务后该单位就只能被动挨打了。游戏的教学模式也很完善，包括了10关纯训练的关卡，在训练关中，电脑将指导玩家玩好本作。

厚道的多人游戏模式，带给更多人游戏享受

除了单人战役模式外，最让人期待的就是多人模式了。本作可以让4位玩家通过广域网或本地无线网络同时游戏。游戏提供了一个“轮流坐庄”的模式，两位玩家轮流使用同一个NDS来玩。开发者正在计划开发一个稳定可靠的在线模式，包括个人得分排位和对作弊者的惩罚措施——作弊者将会损失得到的威望点。另外开发者还在研究如何让多位玩家在游戏中进行，以及几名玩家进入存储模式比较合理等问题。多人和单人战役的地图场景将大大超过屏幕的显示范围，所以要打穿一个地图将耗费很多时间。



文 雷伊

平成教育委員会DS

NDS 平成教育委员会DS
平成教育委員会DS
◆NBGI◆ETC◆预定2006年12月21日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

借着"脑锻炼"游戏的热潮，不少第三方厂商纷纷在NDS上推出了大量脑锻炼及问答益智游戏。NBGI也不例外，曾经先后在NDS上推出过《找茬博物馆》、《问答小子》、《闪亮育儿 我的天使》等作品，不过除了《找茬博物馆》外，其他几款作品的市场反应都非常惨淡。现在，NBGI又要在NDS上推出一款全新的益智游戏了，借着在日本大人气的电视节目"平成教育委员会"的名头，这款作品会不会让NBGI赚个盘满钵满呢？让我们拭目以待吧！

超人气娱乐节目游戏版登陆NDS！

什么是"平成教育委员会"

"平成教育委员会"开播于1991年10月，是一档非常受欢迎的问答娱乐节目。节目中经常会邀请一些当红艺人前去做客，与在担任教师的大导演北野武一起为观众们献上精彩的课堂问答表演。2000年，这档节目开始作为每年仅播出数次的特别节目登场。2005年，起用曾出演过《跳跃大搜查线》等人气电视剧的演员ユースケ・サンタマリア（中山裕介）作为教师的兄弟节目"平成教育预备校"登场，并且现在仍在热播之中。今年10月25日开始，"平成教育预备校"将更名为"热血！平成教育学院"，并且播放时间也将扩充到一个小时。



平成教育委员会

平成教育预备校

在游戏版的《平成教育委员会DS》中，玩家将扮演一名"平成教育委员会"节目的出演者，接受教师提出的一个又一个难题。问题的题材包括日语、算术、理科和社会学等等，不仅适合自己独乐，还非常适合与家人们共同享受问题迎刃而解时的快感。

游戏模式介绍







连续问题

回答的同样是二选一的问题，不过连续出现的问题多达100个，而且一旦答错就会立刻Game Over。

一分钟测验

限制时间为一分钟，玩家只需要回答10个双项选择题就可以了，有点小测验的感觉。

授业模式

本作的主要模式，玩家必须按照电视节目中的程序来回答各种问题，在接受了一定次数的授业后，就会进行模拟测验。

成绩

可以按照各个科目来查看个人成绩以及模拟测验的结果。

复习测验

可以反复挑战"授业模式"中进行过的模拟测验，用于知识的温习与积累。

收录的问题多达2000个以上



游戏中收录了以日本著名中学入学测试题为首的2000多个问题，当然游戏并不单纯是为想升学的学生准备的，其中的一些社会学方面的问题是一般的成人都必须掌握的。

简单的触控笔操作



游戏的操作将完全活用NDS的触摸功能，所有答案都可以直接在下屏写出来。不仅一些简单的○、×等判断符号可以画出来，就连复杂的汉字都可以直接手写输入。

以节目出演者的感觉享受游戏乐趣



“授业模式”中，玩家可以像电视节目中一样以独特的气氛来回答问题。在提问开始前，不仅可以和教师相互寒暄，还可以得到北野武老师的一些点评，就像身临其境地在参加“平成教育委员会”节目一样。

种类繁多的科目



除了日语、算术、理科和社会学等主要测试科目外，还包括了音乐、美术等副科的问题，让玩家的知识能够得到全面拓展。



◆理科

主要是一些拓展思考力的物理学问题和地学系问题，化学系和生物系的问题也有不少。



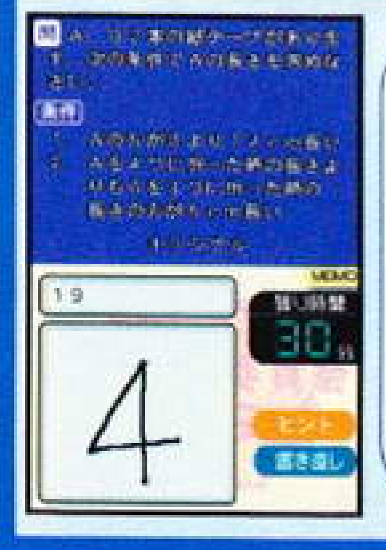
◆日语

在上屏的空格内填入适当的汉字或者惯用语来完成词句，提高日语水平。



◆社会学

一些与社会相关的问题，对于涉世不深的孩子来说，也许大人解答起这样的问题来会更加得心应手吧！



◆算术

一些日常生活中的计算题，可以大大提高玩家的计算能力和思考能力。



测验结果

在授业结束后，玩家可以查看到在模拟测验中获得的成绩。怎么样？今天的成绩比起之前有所提高了吗？

魔术大全

任天堂总是能用一些小成本制作的游戏让我们眼睛一亮，时下这款即将在11月中旬发售的《魔术大全》可谓又是一款创意满点的作品。大家看到电视中的魔术表演时，有没有自己也试一下的冲动呢？本作正好可以实现你的愿望。

NDS　魔术大全　マジック大全

◆Nintendo◆ETC◆预定2006年11月16日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆魔术专用扑克牌同捆◆推荐玩家年龄：未定

文 胧月

魔术，没有那么神秘！

表演　在现实中表演魔术总会受到各种各样的限制，对表演者的道具和技术都有着非常高的要求。而在游戏领域，这个顾虑完全一扫而光。借助NDS，新手玩家也可以很快地了解魔术的奥秘并且将它表演出来。但本作中具体包含哪些魔术尚不明朗，想必官方也是因为题材的原因而故意卖了个关子。

欣赏　如果没有观众配合，一个人也是能开心地体验本作的。《魔术大全》包含了专门对应单人游戏的欣赏模式，该模式收录了多个精彩魔术，玩家扮演一名观众参与到魔术之中，体验它们的精彩。当然，如果你可以看透这些魔术的奥妙，说不定也是一名合格的魔术师了。同时，你还可以邀请朋友一起游戏，看到他们惊讶的表情一定很有成就感。

扑克推理



触摸屏上显示了一张红心A，这是什么样的魔术呢？

不可思议的鸡蛋

カードを当てる
不思議な玉子です。

这个神奇的鸡蛋能够知道你之前选出的是哪张牌哦。

水晶的扑克占卜





巫师的水晶球中浮现出一张扑克，它能够占卜人的命运吗？

消失的扑克牌





“从喜欢的5张扑克中选出喜欢的。”这里又会有什么戏法？

来自手指的波动



魔法之壶表演的不可思议的魔术——“你现在触摸的那张牌是……”

随游戏附送专用魔术扑克！

本作标识的3800日元并不仅仅是一款游戏的售价，游戏同捆一副魔术专用扑克牌。当你学会了魔术以后，还可以用这副牌向亲朋好友现场演示哦！把魔术的奥秘与快乐拿来跟所有人分享吧。

文 胧月

TALES OF THE TEMPEST

NDS 风雨传说
テイルズ オブ ザ テンペスト

◆NBGI◆RPG◆预定2006年10月26日◆日版
◆1～3人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.33 P48/Vol.35 P20/Vol.37 P21/Vol.39 P40/Vol.48 P31

本次将为大家公布《风雨传说》发售前的最后一次情报，各位望穿秋水的传说FANS请先望梅止渴一番，具有全新操作感觉的《传说》离你们已经不远了。

片头动画

素质上乘的片头动画和主题曲一直是“《传说》系列”的传统，本次片头动画将2D和3D相结合，主要角色都会一一亮相。



无线通信游戏

利用NDS无线通信机能进行联机游戏也是系列的一个创新要素，并且和系列前作多人游戏模式不同，本作的联机协作模式是脱离主线剧情的一个独立游戏。参与联机的玩家各自从自己的主线记录中选择一名角色，然后和朋友一起进入迷宫探索宝箱，在探索过程中得到的金钱和道具又可以拿到故事模式中使用。不过，在该模式的迷宫内获得的经验是无法在故事模式里继承的。

Wireless Play
誰がダンジョンに入りますか？
カイウス LV 9 EXP 177
フォレスト LV10 EXP 275
ルビア LV 7 EXP 91
ティルキス LV10 EXP 275
BACK

▲在故事模式的队伍中选择一个角色。

当进行组队的玩家遭遇敌人并进入战斗后，该角色的头上就会出现一个刀剑符号。此时如果其他队友去接触该角色，就可以参加战斗了。如果不幸在战斗中死亡，该角色会在同一层迷宫的复活点复活。



▲角色各自在迷宫中冒险。



▲该角色正处于战斗状态。



▲类似《重生传说》的战斗系统，一起打败迷宫中的怪物吧。



Gundam Battle Royale

ガンダムバトルロワイヤル



PSP **高达 沙场混战**
ガンダムバトルロワイヤル

◆NBGI◆ACT◆2006年10月5日◆日版
◆1～4人◆800KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

相信很多高达迷们对本作是既期待又担心，毕竟前作《高达 战争策略》从各方面来说都是一款不怎么成熟的作品。而实际玩到本作后，这些疑虑会一概打消。优秀的手感，设计精良的关卡，丰富的机体和动作，贴合原作的剧情推进都让玩家们感动不已，那么就让我们赶快投入那硝烟纷飞的U.C时代吧！

系统篇

基础操作

本作共有3种操作方式，玩家可以选择自己喜欢的开始游戏。操作方式A是默认操作，而操作方式B则是类似Capcom的高达ACT系列的惯有操作，下面是操作一览表：

动作	A	B	C
移动	十字键		
快速移动	十字键连点相同方向两次		
菜单	START		
变换视点	SELECT		
变换锁定目标	滑杆		
弹反	受到敌人格斗攻击的瞬间防御		
主兵装	○	□	□
格斗	△	△	△
副兵装	□	R	○
冲刺	×	×	×
特殊攻击	○+△	□+△	□+△
防御	L	L	L
锁定	R	○	R
蓄力射击	L+○	L+□	L+□
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△
切换武器	L+□	L+R	L+○
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△
变形	×+□	R+×	×+○

战斗画面

雷达：蓝色点表示己方单位，红色点表示敌方单位，黄色箭头表示目的地。

HP槽：自机体力槽，被攻击到0任务即失败。

SP槽：蓄力射击、蓄力格斗、蓄力冲刺、特殊攻击、超级模式都要使用的特殊槽。该槽会随着时间的推移慢慢增长，蓄力射击、蓄力格斗以及蓄力冲刺使用时各需要消费20%，也就是一格的SP槽。而特殊攻击和超级模式各要消费1条和2条SP槽。SP槽最多积蓄两条。

TH槽：一旦机体执行快速移动、冲刺、跳跃等指令，该槽就会一直上涨，涨到顶端则强制冷却。



机体能力

在本作中，机体的能力不是一成不变的。玩家使用某个机体完成的任务越多，则该机体就能获得相应的奖励点数。从下一场战斗的准备画面中选择机体就可以进入能力点调配画面。根据机体的不同，每项技能的上限值和该机体能够拥有的总点数也都有所不同，一些初期很弱的机体往往却有着很大的潜力空间，如果好好培养，后期也会很强。当玩家全任务全S级达成后，所有机体的可改造度会变为无限制。



机师能力

玩家在游戏初始时可以从四名角色中选择一名作为主角，该角色初始能力很低，不过通过培养可以让他/她的能力渐渐成长。5项能力中，感知是比较容易培养的，几乎每过一关都可以获得一定点数。而射击和格斗的培养也非常直观，只要玩家刻意去使用这两种攻击方式就可以获得提高。稍微难一点的就是防御力的提高，如果玩家一直依靠回避来避免机体受创，那么该项能力就几乎不会提高，我们必须用故意承受攻击的方法来培养，当然这期间要按住防御键。



战斗评价

本作每关后的战斗评价都严重影响到机体的获得以及关卡的出现，玩家要打出一般的关卡以及大部分机体，需要尽量让所有关卡的评价都至少在A级以上，而至于联邦和吉翁的最后一个隐藏任务，更是要求全任务S级达成。对于一些超难任务，玩家必须有练级的觉悟和毅力。

超级模式

SP槽两条全满的情况下可以发动的特殊状态，在此状态下，机体处于短暂的无敌状态，且只要玩家机体的弹药充足，就可以不停地进行射击而无视冷却时间。当面对强大的BOSS时，该模式的发动更能起到逆转乾坤的效果。

过关特典

将各个势力通过后，都会有相应的奖励，具体如下。

奖励	条件
联邦与奥古机体通用	联邦～奥古路线通关
联邦与提坦斯机体通用	联邦～提坦斯路线通关
吉翁与奥古机体通用	吉翁～奥古路线通关
吉翁与提坦斯机体通用	吉翁～提坦斯路线通关
联邦机师培养可能	联邦路线通关
吉翁机师培养可能	吉翁路线通关
奥古机师培养可能	奥古路线通关
提坦斯机师培养可能	提坦斯路线通关
战役中可捕获敌机	全势力通关
“重力からの解放”隐藏关卡挑战可能	奥古路线通关
“地球をこの手に”隐藏关卡挑战可能	提坦斯路线通关
“ジャブローに散荷く”隐藏关卡挑战可能	联邦搭配奥古或提坦斯任一路线，普通任务全S达成
“さすがだぞ、ウッディ君”隐藏关卡挑战可能	吉翁搭配奥古或提坦斯任一路线，普通任务全S达成
机体成长无限制	将包括隐藏关卡在内的所有关卡全S达成




攻略流程篇

本作关卡流程非常特殊，在游戏开始，玩家首先从联邦和吉翁二者中任选其一，之后当打完任一势力的“决战”一关后，又可以从奥古和提坦斯中选择一方继续游戏。其中，联邦和吉翁、奥古和提坦斯的很多任务互为镜面，内容实质一样，差别则在于玩家所处的阵营。所以，在进行攻略介绍时，笔者将只详细介绍联邦和奥古两条路线的流程，吉翁和提坦斯的任务如无必要，将不作说明。任务后面括号中的内容代表其相反势力的任务名称。

联邦(吉翁)



1 地球反攻作战（北美战线）



砂上の侦察部队（西部警戒网） Level D

非常简单的一关，击破所有扎古后集中火力攻击GALLOP即可。



胜利の身代金（荒野に散る机密） Level C

难度较低，可以说是给玩家对搬运任务预热的一关。将分布在峡谷各处的5个矿物资源在限定时间内搬至运输机即可，推荐先从最远的一个开始搬起。期间会有敌人前来干扰，不过都是一些性能低下的扎古部队。需要注意的是，即便物资没有搬完，只要运输机存活，到时间依然能够顺利过关，影响的只是评价。



大河に隠れて（大河に隠れて） Level D

守卫基地大门的一关，本关的打法有两种，对自己水平自信的玩家可以四处搜敌并快速歼灭。否则最好优先考虑在基地周围守株待兔，将靠近大门的敌人逐一击杀。



2-1 ヨーロッパ战线（ヨーロッパ战线）

上陆阻止作战（上陆护卫作战） Level C

快速击灭7架敌军MS即可过关。

雪の遭难者（无人の都市） Level C (Level B)

推荐使用GM SNIPER II，它的主武器可以秒杀本关中出现的任何敌人。虽然射击速度较慢，不过敌人的机动力也并不算高，可以放心使用。击破两家敌机后，按照提示靠近己方运输机。接着按照箭头指向向地图的黄线处靠近，到达之后战斗胜利。

说明：吉翁篇的“无人の都市”和联邦篇差别较大，地图上的地点也并不重合，所以独立出来说明。本关的初期目标是排除干扰的MS并击沉对方的陆战艇，这时逃往地图上的黄色区域即可过关。如果要获得高评价，就要把敌方增援来的ACE机师击沉。



ランバ・ラル特攻（ランバ・ラル特攻） Level A

难度为A的关卡，不过玩家没有必要紧张。初期，敌方的扎古部队很好对付，需要注意的是GM SNIPER II的主武器也无法轻松秒杀了。击毁8架敌机后，敌方BOSS——王牌机师ランバ·ラル会驾驶古夫登场，他的机动力很高，正面硬拼会比较吃亏。推荐打法是，先放任ランバ·ラル去攻击白色基地，玩家与其保持中距离使用主武器射击即可。

2-2 オーストラリア战线（オーストラリア战线）



抵抗势力包围网（白い野犬たち） Level C(Level B)

本关的难度适中，玩家要做的就是击破吉翁的ザンジバル巡洋舰。开战后先击破一架敌机，绕过围墙就可以看到目标巡洋舰，用



蓄力攻击可以迅速解决。



恶魔の棺（宇宙に望み托して） *Level C(Level A)*

目标是破坏生物兵器“阿斯塔洛斯”所搭载的陆战艇的武器，并且不能将陆战艇击坠。玩家可以先把阻挠的扎古清理掉，然后攻击陆战艇顶部的主炮以及头部的两门副炮。

说明：吉翁篇的本关是完全另外的关卡，独立出来介绍。这关要求守卫HLV，将前来干扰的联邦部队击退。用火箭筒的话战斗会比较轻松，由于敌人是从四面八方而来，所以尽量不要离HLV太远，以免救援不及。



南极条约违反（悪梦が潜む场所で） *Level B(Level B)*

守卫核储藏库的一关，敌方的主要配置是一些扎古系机体，本身不难对付。不过由于敌人的增援来自各个方向，玩家要加强对大局的留意。



3 オデッサ作战（オデッサ作战）



空の狙击手（オデッサ最前线） *Level C(Level B)*

难度较低的一关，玩家需要做的事情是保护好僚机直到屏幕右上角的时间结束。只要站在地图的中心小岛上使用GM SNIPER II不断秒杀敌机即可，时间结束后，敌方的运输机会从上空经过，自动将其击落后过关。

说明：“オデッサ最前线”是吉翁路线进入オデッサ作战篇的第一战，先把几个吉姆干掉后，联邦的钢坦克出现，将其消灭后钢加农会作为敌增援出现，并且敌方的运输艇也会经过上空，这时将它们连带地面的防御设施都消灭即可过关。

迫击！トリプル・ドム *Level A*

守卫白色基地的一关，玩家尽量不要离开基地太远。敌人第一波进攻的主力是扎古，如果己机离它们较远，那么它们会直接将火力集中到白色基地。尤其是主武器是实弹的扎古，攻击力很高，无论对玩家还是白色基地都是不小的威胁，需要优先清除。打完扎古之后，黑色三连星会登场，非常强大的敌人，主炮威力巨大，玩家的机体受到两次攻击基本



就会爆炸。同时，这三个人还会配合起来对玩家进行主炮连击，所以交战时尽量将他们互相之间的距离拉开并予以逐个击破。



オデッサの激战（オデッサの激战） *Level B(Level B)*

将第一波的扎古和古夫部队歼灭后，尽快将HLV破坏，然后敌方会出现大批的大魔部队，不过他们比起黑色三连星要弱上很多，不难对付，全歼之后按照箭头提示方向到达目的地即可。



战いは宇宙へ（战いは宇宙へ） *Level A(Level B)*

守卫己方战舰3分钟，敌机会以三个一组的形式出现，每击爆一台，就会有新的补上。玩家不需要冲得太过靠前，岸上的铁塔可以拿来做掩体，不过每座塔只能承受一次攻击。敌人的防御力和攻击力都不错，尤其是白色GOK的连续实弹无论对玩家还是守卫目标都会产生较大伤害，优先解决。另外要注意的就是尽量将所有敌人限制在自己的视野内。



武人の理想（武人の理想） *Level A(Level A)*

要获得高评价，需要注意两点：1.BOSS出现后尽快击破；2.己方单位不要有伤亡。



震える战场（震える战场） *Level A(Level A)*

巨型MA“APSARAS II”在玩家击破数个扎古后会出现，需要注意的只是别被它的主炮击中。另外靠得太近也会被它撞到，伤害很大。此时玩家应该已经蓄积了两条SP槽，发动超级模式便可迅速将其击破。



骑士の本怀（インディゴ・ブルー） *Level A(Level A)*

颇难打的一关，敌军陆战艇开始就会一直撤退，必须在它撤退到边线时将其打爆，BOSS便会出现。本关的主要难点就是自始自终不断出现的大魔援兵，它们的攻击输出非常高，注意回避。

说明：インディゴ·ブル一是吉翁篇的隐藏关卡之一，敌方MS会击中火力冲破奥德萨的我军防线，数量非常之多，注意回避攻击以做长久战的准备。

4-1 ソロモン攻略战（ソロモン攻略战）





ソロモン攻略战（ソロモン防卫战） Level B(Level A)

依旧是击破10个敌方防御施设，不过这些施设在雷达上不会显示，找起来有些麻烦，将地面MS击坠后利用自动锁定找吧。全部击破后敌我两方的战舰都会出现，集中火力把MUSAI战舰击沉即可。之后将小山上的几道门破坏即可获得胜利。



ソロモン潜入（绝对领域阻止） Level B(Level B)

探索敌方基地的任务，雷达上较小的红点表示控制大门的按钮，沿着一条路前进就可以打开所有的门。路上一些阻挠的MS的攻击力颇高，注意不要被夹击。只要速度快，很容易就能获得高评价。

白き狼 Level B

以守卫己方战舰为目标的一战，初始的敌兵都是一些扎古或者大魔，如果嫌超兵装打得不称手就下车吧。建议优先击破对战舰威胁较大的大魔，之后本关BOSS白色扎古会出现，将其迅速击破可以获得高评价。如果HP不多，周旋一下等时间到也可过关。



恐怖！机动ビグ·ザム（ソロモン撤退） Level A(Level B)

首先确认选择机体的主武器并非完全是光束武器，因为对ビグ·ザム完全无法造成伤害。本关BOSS有两个，分别是MUSAI战舰和巨型MS ビグ·ザム，两者并非同时出现，先抓紧时间击沉MUSAI。打ビグ·ザム的时候尽量拉开一点距离，防止被踩到。此外注意不要站在其正面恋战，容易被巨大光束射中。当ビグ·ザム全方位射击时防御一下，还是比较好对付的。



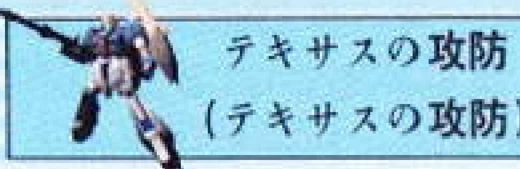
コンスコン强袭（コンスコン强袭） Level A(Level A)

难度之所以觉得很高，完全是被大量的里克·大魔给“堆”出来的。大魔会三机一组地不断冲向白色基地，将它们歼灭后MUSAI战舰出现，击沉即可过关。



雾が晴れたら（クリスマス作战） Level B(Level A)

先击毁两架勇士，两个BOSS机体会出现，同时我方克莉斯也会驾驶ALEX作为增援出现，注意的是不能让她被击坠。



テキサスの攻防（テキサスの攻防） Level A(Level A)

这关要对付的敌人只有一架强人和驾驶着红色勇士的夏亚。在过关没有任何难度（夏亚损失到一定HP就会逃跑）的前提下，要拿到高评价的条件就是一定要将夏亚击坠！思路其实跟《机战》中秒BOSS的原理差不多，将其HP打到一定程度时，用蓄力攻击快速连击。



4-2 ジャブロ一防卫战（ジャブロ一攻略战）



ジャブロ一降下阻止（ジャブロ一降下作战） Level B(Level B)

敌方的主力配置是扎古和魔蟹，防御力都比较可观。关卡开始他们就会往贾布罗入口冲锋，拉开距离可将他们一一击坠。



地下防卫战线（开かれる扉） Level B(Level B)

本关地形稍微有些复杂，玩家先在雷达



上找到区别于敌机标志的两个小红点，这两个关卡可以分别打开各自的大门，这样索敌就轻松很多了。面对魔蟹BOSS还是尽量不要打贴身战，它们的机动性和防御力跟杂兵的区别并不大，不难对付。



银岭を渡る（忍び寄る足音） Level B(Level B)

面对大量部队的杂鱼战，玩家只要在限定时间内守护基地的大门不被破坏即可。敌军主要配置是扎古、里克以及大魔，由于他们的攻击中心并不在玩家，所以压力很小。注意，敌机的增援出现地点并不规律。



海底を探して追加（中米补给战线） Level B(Level B)

过关难度不高，主要就是如何拿高评价了。首先击破两架敌机，然后去寻找掉落在海水中的箱子。第二批敌人以及我方的ビッグ·トレー陆战艇会同时出现，下面要注意：一、ビッグ·トレー不能被击破；二、ビッグ·トレー的行进路线不会变化，无论玩家收集了多少个箱子，只要其到达目的地战斗即可胜利。为了获得高评价，要尽可能快地把箱子装上陆战艇。



ジャブローに散る（ジャブローに散る） Level A(Level A)

有夏亚出现的关卡果然就不会简单，因为机体的原因，尽量避免近战。本关要拿到高评价对玩家剩余HP的要求并不高，发动两段SP的超级模式看准机会就可以将夏亚击败。



ジャブローに散時く（さすがだぞ、ウッディ君）

Level S（隐藏关卡，联邦／吉翁路线全任务S级时出现）

有些叫人苦笑不得的一关，敌人都是十多个一组的古怪机器人SAKU，使用的也都是没有多大威力的机关炮。小心别被蚕食掉就好，最后夏亚会驾驶红色专用SAKU出现，机动力非常好，建议还是发动超级模式吧。



5 ア·バオア·クー攻略战（ア·バオア·クー攻略战）



星は瞬く（火を喷く宇宙） Level A(Level A)

本关目标是要击坠总计10个的炮台和导弹发射架，这些设施大多在一些高地上，利用锁定操作并不难找。地面的一些杂兵无法秒杀，但并不难对付。将敌方战斗施设摧毁一半时，拉拉·辛会驾驶大型MA出现，攻击威胁性并不大，注意回避其攻击并用蓄力攻击就能很快将其击坠。之后清理掉剩下的炮台，按照提示进入打开大门的开关并进入即可完成任务。

宇宙要塞ア·バオア·クー（宇宙要塞ア·バオア·クー） Level A(Level A)

本关的地形比较狭窄，操纵机体沿着通道前进即可。半路会有三机一组的敌人分批出现，属于明显的高攻低防型，打到这里的玩家使用阿姆罗基本可以实现秒杀，需要注意的就是不要受到对方的配合连击。BOSS是黑色的加农勇士，并有两个普通勇士支援，从弱到强依次解决即可。

真红の稻妻 Level A

消灭大魔部队后，敌方的真红勇士和MUSAI战舰会出现，击坠它们可过关。

说明：吉翁篇中并没有与该关对应的关卡，而是另外两个叫作“サラブレッドの二人”、“悲しみを乘り越えて”的关卡，下面分别介绍。

サラブレッドの二人 Level A

击坠一些吉姆后，敌方的高达4号机和高达5号机会出现，4号机擅长单体攻击，攻击力较强。而5号机则相对好对付一些。不过要和这两个ACE周旋还是有一定难度的，没有自信的话还是借助超级模式吧。

悲しみを乘り越えて Level A

敌人没有什么难打的，都是一些普通机

体，用高达的超兵装可以迅速摧毁。之后敌方的战舰会开始逃跑，在它到达边线前击坠即可。

追迹の果て（强夺の果て）	Level A(Level A)

地形和“真红の稻妻”完全相同。敌人的攻击力较高，建议使用一些装甲值较高的机体，消灭敌人的大魔主力后，蓝色命运2号机会出现，将其击坠可获得胜利。

决战（决战）	Level S (Level S)

极为难打的一关，可以分为两个阶段。

第一阶段

关卡初始，夏亚会驾驶自护号出现，抓紧这段1对1的时间尽量多给他造成伤害。数十秒后，敌方会不断出现两人一组的援军，攻击力和防御力都很高。每击坠一对，下一对增援就会立刻出现，期间还要面对夏亚这个超强敌人，可以说这是本关最难熬的时候。由于本作切换锁定目标相当麻烦，所以玩家要尽量将敌方三架机体同时保持在视野内，集中攻击夏亚的同时注意回避其僚机的攻击，适当利用地图中央的高台做掩体也会有不错的效果。

第二阶段

当自护号的HP减至25%以下时，就会进入和夏亚1对1的单挑状态，打到这里基本上可以松口气了。首先，自护号必定会对玩家发动一次蓄力射击，按住防御键便可轻松化解。之后的攻击需要遵循以下原则：一、当自护号飞出手腕攻击时要尽量拉开距离，防止机体背部受创；二、蓄力攻击可以更快地解决战斗，面对强敌不要将时间拖得太长；三、进行蓄力攻击前，要先行防住夏亚的一轮射击，确保不会出现己机因为射击硬直而中枪的局面。

注意：如果本关想获得高评价，就不能速杀夏亚，这样会导致分数不够。理想的打法就是在前文所提的第一阶段多打敌兵，期间从上空飞过的运输船也不要错过。不过对于初学者而言，生存下来可能都很困难，所以还是等熟练之后再来挑战吧。

奥古(提坦斯)

1 グリプス战役 宇宙（グリプス战役 宇宙）

グリプス潜入	Level C

打法和联邦篇的“ソロモン潜入”差不多，敌人相对来说要更弱一些。通路走到尽头的时候有两个按钮，先按远处的那个击毁最后两架MS，然后再返回到高台上的大门前打开按钮进入。



黑いガンダム（黑いガンダム）	Level B(Level B)

卡缪搭乘了提坦斯的高达MK II，本关的任务就是确保他的存活。击毁一些吉姆后，敌方的麦沙也会驾驶高达MK II到来，利用超级模式可以迅速解决。



月の里侧（月の里侧）	Level A(Level A)

本关的BOSS依然是之前的麦沙，相对而言出现时间比上一关更早，而玩家要保证阿格玛战舰和同伴的安全。这次麦沙的机体会放出替身干扰玩家视线，认准了再进行攻击。



交错する野心	Level A

本关玩家会遭遇驾驶着密沙那的西洛克的阻击，不过他的实力并没有想象中的那么强，密沙那无论光线武器还是实弹武器速度都较为缓慢，很容易回避，超级模式发动后周旋一下就可以用连射将他击毁。之后将另一架MS以及空中的ALESANDRIA击坠即可过关。



重力からの解放
Level S（隐藏关卡，奥古势力通关后出现）

最为变态的一关，敌方机体无论实在数量还是实力上都达到了流程中的顶端，充斥着大量的高攻高防机体，吉翁大型MS、MA，提坦斯大型MS，各个王牌机师的专用座机……要想打过这一关，必须要有充分的毅力，同时将自己实力较强的机体练到一定的数值，越高越好。全程保持高度紧张，珍惜自



己的每一点HP，当看到Z高达+百式+Z高达Plus C的时候就代表你离胜利不远了。能否通过这样的关卡90%取决于玩家自身的实力以及运气，在不能和同等水平的玩家对战时，这关便是最好的历练了。

说明：当提坦斯势力通关后，在"グリプス战役 地上"战役中会出现一关"地球をこの手に"，性质与该关等同，所以放在这里提出，下文不再赘述。

提坦斯篇：提坦斯篇中又有两关无法对应，分别是"蠢く危险分子"和"星海突破线"

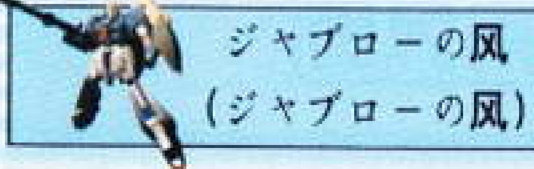
蠢く危险分子	*Level B*

沿着通路一直走，沿途击杀阻挠的MS，并和我方的绿色扎古汇合即可获胜。

星海突破线	*Level A*

面对奥古的众多ACE，可以说是非常艰苦的一战。己方的战舰和密沙那都不能被击坠，好在对方几名ACE并不会同时出现，尽量跟他们保持单挑状态。

2 グリプス战役 地上（グリプス战役 地上）

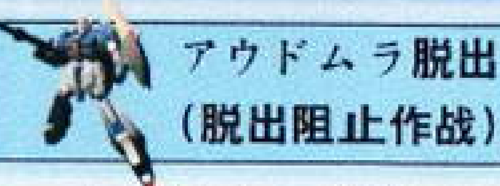


ジャブローの风（ジャブローの风）	*Level B(Level A)*

两扇大门暂时不能打开，看着雷达上的"N"标记向北走，沿着弯曲的公路绕过山丘就可以看到敌人。将这里的扎古全灭后，麦沙会在门对面出现，依然需要绕过去。击败他后摧毁敌军基地，任务达成。

空を翔る法（缓みの代偿）	*Level B*

敌军和我军都驾驶着SMS飞行器，锁定和飞行都有些麻烦，可以考虑将对方打落再进行地面战。



アウドムラ脱出（脱出阻止作战）	*Level A(Level A)*

打法跟上一关差不多，不过需要注意保护阿姆罗乘坐的AUDHUMULA运输机。本关要注意的难点倒不是对方的王牌机师，而是乘坐飞行器靠近AUDHUMULA的敌机，要尽快将它们击落。



ホンコン・シティ（ホンコン・シティ）	*Level S(Level S)*

面对强大的精神力高达，被其击中一下非死即残，而只有实弹系的武器才对它有效。当精神力高达的HP下降到一定程度时，敌方会出现一台绿色MS，不过此时卡缪驾驶Z高达来援。本关要想取得高评价，不仅要消灭精神力高达和绿色MS，还必须击坠盘旋在头顶的运输机，整体难度相当高。不过这里有一个非常取巧的打法，就是飞到运输机上（锁定运输机后连续两次蓄力冲刺可简单实现），精神力高达就完全毫无威胁，此时站在边缘发射实弹武器打它便可。

岚の前（岚の前）	*Level B*

守卫己方的运输艇逃离战场，最有威胁的依然是那些乘坐SMS的MS，也就是第一批敌人，将它们消灭后就会轻松很多了。当运输艇成功撤退后，玩家到达地图上的黄色区域即可过关。不过想获得高评价的话，不妨多逗留一段时间，多击坠一些敌军的MS，待时间快结束的时候撤退成功就可以了。



キリマンジャロの岚（キリマンジャロの岚）	*Level S(Level S)*

奥古正篇的最后一关，难度和之前的ホンコン·シティ差不多，所不同的是地形没有之前复杂。先把要塞的几个激光炮台干掉，然后接近上一层的大门精神力高达就会出现。其实打法还是大同小异，而且这次还有夏亚帮忙，可以利用他吸引一下精神力高达的火力。当精神力高达变为MA形态飞到空中施放SP攻击时就是我们的最好攻击时机（前提是自己不是被攻击目标）。

文 猫家 编 软饼干



对于喜欢迷宫类A·RPG的玩家来说，能在自己制造的迷宫中冒险一定是一件非常有趣的事！《迷宫制造者编年史》就正是这样一款趣味十足的游戏。虽然同样是英雄拯救王国的故事，同样是以打倒大魔王为目的冒险游戏，但是本作与以往此类型游戏不同的是需要玩家去探索的迷宫不再是固定的、一成不变的了，玩家可以根据自己的喜好来制作迷宫，吸引魔物入住再一举消灭它们。喜欢迷宫冒险类游戏以及喜爱自己开动脑筋创造迷宫的朋友都不要错过本作哦！

PSP 迷宫制造者编年史
クロニクルオブダンジョンメーカー

◆Taito◆A・RPG◆2006年9月28日◆日版
◆1人◆160KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

王国界面

1	我的家	仓库：囤积整理物品。 食事：吃饭，游戏中主角通过吃饭来强化自身能力。 眠る：睡觉，回复HP和MP。
2	博物馆	查看怪物图鉴、武器图鉴、防具图鉴、装饰图鉴。
3	治愈术院	购买药品，主角在迷宫中死亡会被遣送回这里。
4	广场	买取屋：贩卖道具、建筑材料、强化素材、食材。 市场：买卖强化素材和食材。 なぞの老人（迷之老人）：和老人对话可以学到不少东西，条件是需要一个金币。
5	王城入口	讨伐一定数量的魔物后可以到这领取称号和指轮。
6	建材店	购买制造迷宫所需的建造素材。
7	武具店	购买武器和防具。
8	魔法屋	占い：可以在这里占卜完成依赖委托的条件。 买い物：购买魔法书、装饰品、MP回复剂等。
9	迷宫	在这里制造玩家自己的迷宫，每天可以进入一次。
10	遗迹	使用无线通信与朋友们一起探险的地方。

操作系统介绍

基本操作

十字键／滑杆	控制角色移动
○	普通攻击／确定选择
△	Charge攻击（蓄力攻击）／选择建筑材料／开门
×	使用弓箭／取消选择
L	防御／切换视点
R+○	使用药品
R+△	使用魔法
R+×	锁定／接触锁定
R+十字键	切换锁定魔物
□	开启菜单画面
START	游戏暂停

迷宫界面



1	HP、MP槽	4	视觉方位点
2	附加状态	5	当前建造地图
3	迷宫层数		

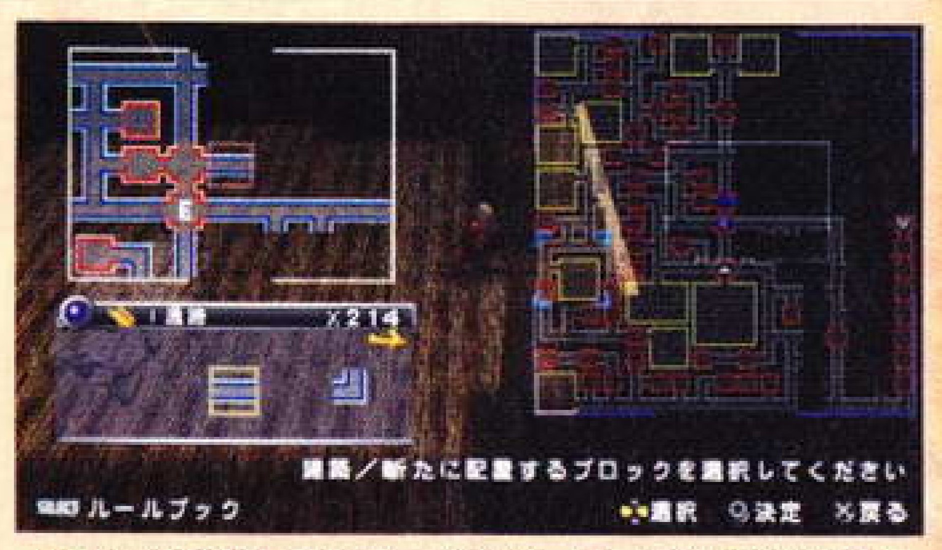


菜单画面

magic	查看、使用魔法
item	查看、使用道具／查看、变换装备
architecture	建造空间改造／消除建造空间
fang	强化根付
food	查看食材
status	查看角色资料
quest	查看委托事项
option	更改设定
system	存档／读档

迷宫建造

作为本作最大特点的迷宫制造，游戏中共提供了40种不同的建材和装饰材料。每一层迷宫准备了17x17的正方形空间供玩家建造。迷宫建造的目的就是为了吸引魔物入住，然后再将其消灭。迷宫中魔物的强弱以及数量都与迷宫的评价有关，评价越高就越能吸引高等级的魔物。要想得到高评价，需要玩家合理计算空间、善加利用材料，在有限的空间内制造出复杂而又不失条理的迷宫。每一层迷宫评价都是相关联的，拆一层建一层的做法是绝对不行的。要得到高评价就要合理的使用分支通路、还有不要过挤地建造部屋，一般最好相隔3～4格。通道和部屋的改造和装饰也是吸引魔物、获得高评价的重要手段，不同的魔物都有各自喜欢居住的空间，单一房间类型是无法吸引所有魔物的。



▲本作中的迷宫建造方法十分简单，只需要在道路的尽头按下△键就可以选择需要的建材进行建造。

改造&装饰

在菜单中选择architecture就可以进行部屋的改造和装饰了。



▲选择这里就可以进行迷宫的改造装饰了。

部屋改修：在这里选择对当前部屋的改造，不同的部屋对应不同的改造类型。

通路改造：在这里可以进行通路的改造，可以选择1x1、3x3、5x5进行不同范围改造。

建筑资材：确认当前手中材料及数量。

全通路初期化：撤销单层所有通路装饰。

ブロック消去：撤销与当前位置连接的单位建筑。

フロアー全消去：撤销当层所有建筑单位。

剧情流程

～始发～

一日清晨，一位衣衫褴褛的神秘老人敲开了我的家门。

“年轻人啊，你就是那个昨日在城外宣布要建造迷宫打倒魔王的勇者吗？”看着我一脸迷茫的神情，老人继续说道：“啊，我不过是个对你昨日的轻狂话语感兴趣的老人罢了……”在赠予了老人一个金币以后，老人欣然地教给了我建造迷宫的基本要领。在老人的建议下，我先去探访了城里的居民们。之后准备一番，便可以去城外开始第一天的迷宫制造之旅了。

经过了一日的辛苦建造后，我的第一层迷宫也初具规模。

次日的清晨，神秘的老人又敲开了我的家门，再次给了老人一个金币后老人说道：“年轻温柔的勇者啊，可否接受我这个风烛残年的老人的一个请求？你听说过根付吗？那



是一种有精灵寄宿的装饰品，寄宿在上面的精灵喜欢食用魔物的牙。已经这把年纪的我无法再进入迷宫为其狩猎魔物的牙了。年轻的勇者啊，你能否为我取得黑蝙蝠的牙？”接受了老人的委托后，便可以打开菜单栏的quest确认所接委托以及完成情况。之后再去建材店购买一些材料后，便可开始第二日的迷宫之旅。

在迷宫中打倒黑蝙蝠后随机取得“黒コウモリの牙”，在一番建设后便可以出迷宫去交任务。这里要注意的是迷宫一日只能进入一次，出来了就只有等到次日才能继续进入了。

向早已守候在城门口的老人交完任务之后，老人将“刃の根付”作为报酬给了我。此后数日，再次给予老人恩惠后，老人又陆续告知了我一些迷宫的改造与装饰的知识。学到这些知识后便可以在建材店买到“木目调通路キット”与“喷水キット”来分别用于通路及2D小部屋的改造。在迷宫中杀了50只魔物后我到王城门口领取了“ファイター”称号指轮。得到称号后来到建材店，建材店老板笑着对我说：“哟，年轻人。看来你不是个只是嘴上说说的家伙嘛，既然这样，就给你看看我的新作吧！”建材老板新造出了石质宝物之间，购买了“石の宝部屋キット”之后便能在1D小部屋中改造了。

一日，一个神秘的红衣女子出现在我面前。她断断续续地说道，魔法屋的姐妹找出了能召唤风之精灵希尔弗的方法，可是希尔弗却因为畏惧风之魔兽也不敢出来，希望我能去消灭风之魔兽。可是还没等我答应，她就消失得不见了。没办法只得亲自找到魔法屋的姐妹俩问清情况。

数日后，老人再次来找我，同样给予一个金币后，老人告诉我想要见到1F的BOSS需要专门的“1F用魔兽之间”。前去建材店询问，果然有，买下后置于1F迷宫中。

1F的BOSS风之魔兽グリフォン是只半狮半鹫的怪兽，作为第一场BOSS战没什么难度，只要小心它的羽毛攻击便可，轻松取胜后得到“グリフォンの钩爪”。

要点：

1.游戏中主角没有等级的设定，想要强化自身能力全靠吃饭。不同种类的料理，能力加成也不同。关于料理的习得方法详见后面料理表。

2.在迷宫打倒魔物得到战利品可以拿去贩卖换取资金，卖出的物品可以在卖出地再买回来，所以就算不小心卖掉了贵重物品也不用担心。普通道具可以在武具店、魔法屋以及买取屋贩卖；建材可以在建材店、买取屋以及市场出售；食材只能在市场出售。

3.在迷宫中建造了宝物之间后，会有魔物把一些武器、防具及装饰品藏于其中，只要在宝物之间附近打倒魔物得到钥匙便可开启得到里面的东西。

～伪善的骑士～

回城后，魔法屋的姐妹前来告诉我打倒风之魔兽后终于可以召唤希尔弗了，在两人的店中花40000元可以购得希尔弗的召唤之书。建材店的老板也前来告诉我只要有“4D小部屋”和“阶段キット”便可以建造进入下一层的阶梯之间。然后在建材店购得材料建出阶梯之间便可以进入2F了。这里又是一层全新的地域，继续建造吧。

数日后，驼背的治疗术士来找到我希望我能帮他找到药材“野犬的肝”，并许诺将用复活药做为报酬。刚接下这个委托，一身华丽打扮的博物馆馆长也找上门来，他希望我能帮他满足他的收集欲望，找到“骨の指轮”，并赠予了建筑材料的“祭坛キット”。或许能在建造出的祭坛间找到“骨の指轮”也说不定，可是现有的小部屋是无法改造成祭坛之间。没办法，我只好去找建材店老板商量。来到建材店发现老板并不在，但是老板的女儿告诉我，想要建造祭坛间必须要先建造中部屋，店中正好有中部屋出售。中部屋分为三种，分别为中门型、左门型和右门型，可以改在成祭坛间的正是中门型。

数日后，我在自己迷宫中发现了一个奇



怪的绿色魔法阵，触动魔法阵后，我被传送到了一个未知的迷宫中。完全没有地图，这里魔物也要比先前迷宫中的魔物强一些，不过，这里的宝物之间不需要钥匙就能开。在一番探险之后终于在这个迷宫找到了一个与之前一样的传送阵，抱着试试的心情，我再次触动了这个魔法阵，这次又正好将我传送回了原地。

一日早晨，在家门口发现建材店老板的一张留言条“宽敞豪华的接见之间已经完成，你的迷宫是否需要？”来到建材店购得“接见之间”后，置于迷宫中便可以见到2F的BOSS。

2F 的BOSS 伪善的骑士相较于1F 的BOSS要强了不少，不过采取边跑边打的方式就能轻松取胜，只要顺利躲避他的火焰魔法攻击，便能抓住他硬直时间进行反击。打倒后得到“伪善の腕轮”。

要点：

1.平时老人都在广场，每次给予其一个金币后都会得到不少的好情报，其中也包括迷宫的一些建造技巧。
2.接受了任务委托后，如果不知道如何去哪能完成的话，不妨去魔法屋找那对姐妹占卜一下，她们会给玩家一些关键的提示，而且还是免费的。
3.从第二层开始，每一层都会有一个未知迷宫。由于未知迷宫是随机生成的，所以即使是同一层的未知迷宫，每次进入都是不一样的。

~忍者首领~



回到城里，老人早已守候在了城门口。除了对我表示祝贺以外，还给我讲述了迷宫的来源：许多年前曾有一个年轻的贤者想要在城外建造一座能吸引魔物迷宫，这个年轻的贤者每天都埋头于研究，终于有了一个整整十层的地下迷宫建造计划。但是，这一计划并未能得以实施，胆小的国王因为畏惧于居住在地下放浪的大魔王勒令年轻的贤者中止了他的这一计划……一番感慨之后，老人告诉我现在可以去建材店购买阶段キット了，还有魔法屋的姐妹召唤出水精灵。

来到魔法屋，两姐妹告诉我，水精灵温蒂尼有着纯洁的心灵，但是由于世间充满了欺骗与谎言，所以其迟迟不愿被召唤出来。由于我打倒了伪善的骑士，温蒂尼也欣然接受了召唤。现在便可以在魔法屋中购买到温蒂尼的召唤之书了。

继续深入到了 3F 后得知，被称为“东国的暗杀者”的忍者首领并没有在这一层，他居住在地下 4F。数日后，魔法屋的姐妹俩前来委托我帮助她们寻找“ルビーの指轮”，并答应用通往 4F 的“阶段キット”作为报酬。在一番寻找后，终于在 3F 的未知迷宫中找到了“ルビーの指轮”。

得到了“阶段キット”后，我迅速开始了 4F 的建造。在建材屋购得“大座敷”并建造在迷宫中后我终于见到了BOSS忍者首领。他的攻击方式主要有使用飞镖、召唤兽、全范围火焰攻击以及分身术。建议绕着BOSS边跑边打，在其使用飞镖或召唤兽的硬直时间里对其采取魔法攻击，同时要注意 BOSS 的分身术。打倒后得到“切り裂きの指轮”。

要点：

1.关于没有 BOSS 战的几层迷宫，要想得到阶梯之间就必须完成某些特定委托来得到“阶段キット”。
2.即使建造了BOSS 之间，但如果迷宫的评价没达到要求，BOSS 也是不会入住的。

~求道的魔神~

回到城里。老人又一次等候在此。从老人口中我得知了我的下一个对手求道的魔神。这个追求恶之道的家伙多年来一直在地下阻击着那些深入地下欲打倒放浪的大魔王的正义之士们。

去到魔法屋，两姐妹告知我新的召唤魔法雷神也可以使用了。现在两人正在研究召唤古代圣精灵的魔法，但是古代圣精灵因为畏惧于某个追求恶之道的魔人而不敢现身，打败那个恶之魔人也许就能召唤出来也说不定。

去建材店购得“阶段キット”，就可以开始了 5F 的建设了。

数日后，杀敌达到了5000的我来到王宫门口领取了“ハイマスター”称号指轮。正当我要离开时，那个红衣女子又出现了，这次她希望我能把她找回失窃的“银のティアラ”，看着她哀伤的神情，我只好接下这个委托。在 4F 打倒山贼后我帮她找回了“银のティアラ”，女子十分感动，将“ヒスイの发饰り”作

为报酬送给了我。

正当我苦于如何进入6F的时候，治愈术士来到了我家。他许诺只要我帮他找到了制作魔毒的原料“蛇油”便以“阶段キット”作为报酬给我。没办法，只得硬着头皮接下了。在5F打倒蓝色蛇怪“ケツアルカトル”后得到“蛇油”。

回去把“蛇油”交给治愈术士后终于得到了通往6F的“阶段キット”，与此同时建材店的新品6F的BOSS之间——“斗技场”也已完成。数日后，求道的魔神终于现身了。

到了6F，BOSS的实力也增强了不少。他会用暗之光束、黑暗光球进行攻击，还会召唤暗黑战士，近身后他的斧斩也是十分厉害。仍然建议绕着BOSS边跑边打，不过要小心黑暗光球的追身攻击。对付他最好不要采取近身攻击，他攻击速度很快，而且伤害值很高。还是建议使用魔法攻击，用レーザー和ライジン来攻击都是不错的选择。反复数次后便可轻松取胜。打倒后取得ロングアクス。

要点：

1.城里居民的委托物品获得方法很多，去未知迷宫中寻找也是不错的选择。

～离群的龙～

老人又和往常一样在城门口迎接我的归来。老人叮嘱我随着现在的迷宫越建越大，危险也会越来越多。“我一直祈祷着，能有人完成我年轻时未了的心愿。现在已然年老的我无法与你并肩作战，只能为你祈祷了。”说完这句话后，老人便潸然离去了。去到魔法屋询问召唤古代圣精灵的事，果然在消灭了求道的魔神后召唤古代圣精灵的魔法也可以使用了。去建材店购得“阶段キット”后我的迷宫也终于建到了7F。

一日，红衣女子慌慌张张地跑来对我说，有一条小龙从西边的龙之山跑了出来，现在很有可能潜入了我的迷宫中，她很担心我的安全。一番安慰后，我决定去讨伐这条龙。

可是这条龙貌似身处于8F中，于是我又开始到处寻找通向8F的“阶段キット”。来到买取屋，老板娘告诉我如果能帮她找到“银狼の毛皮”便送给我“阶段キット”，正好新建造7F中有大批的银狼，我毫不犹豫地接下了这个任务。完成后终于得到了通往8F的“阶段キット”。

来到8F，在建造了8F用BOSS之间——“绝海的孤岛”后我终于见到了那只离群的龙。它的广范围光柱攻击伤害很大，要小心，不过只要在其正前方驻留数秒引诱其发此招，再迅速躲避后便是反击的最好时机。打倒后得到“ドラゴンクロー”。

要点：

1.不同楼层出现的相同的魔物除了强度不同外打倒后得到的道具也不同。

～放浪的大魔王～

打倒离群的龙之后回到城中，居民都对我投来了赞赏的眼光。距离最后一战越来越近了，我心中开始感到忐忑不安，前方等待我的放浪的大魔王将是怎样的强大？

去魔法屋可以得知最后的死神召唤魔法也已经完成。同样去建材店内购得阶段キット后开始9F的建造。

随着9F的建造日具规模，老人再一次上门来委托。他希望我能去打倒那个企图毁灭人类的大魔道士，维护世间的和平，届时将会把通向地下10层的“阶段キット”送给我。这也许这是老人对我的试炼也说不定。在9F建造好魔法部屋后便可以守株待兔了。数日后大魔道士果然出现在了迷宫中，将其消灭后终于从老人处得到了通往10F的“阶段キット”。

在建材店购得10F的BOSS之间——玉座之间后，置于10F迷宫中便可等待大魔王的出现了。

在数日的静待后，我终于见到了最终的BOSS——放浪的大魔王。

不愧是最终BOSS，血长到惊人！通常的物理攻击以及低段魔法攻击都只能伤到他的皮毛，他的喷射光束以及火柱的攻击力非常大，一不小心便会毙命。近身攻击时要小心他的冲撞攻击，这个攻击力虽小但却容易导致眩晕，非常危险，此外他还会召唤雷神攻击以及使用黑暗光球追踪攻击。本战没有特别有效的攻击方法，基本上还是采取边躲边打的方法比较安全。建议武器方面使用雷杖，远近皆可，魔法方面则考虑使用“レーザー”与“ホ



リーレイ”较好，耐心与谨慎便是取胜的关键。

打倒后得到“ダークスレイヤ”。

~尾章~

艰难的打败放浪的大魔王后，我拖着疲惫的身躯回到城中。

昔日的贤者——那个一直在支持着我的老人，一如既往的在城门等候着我，他一脸欣慰的表情。老人并没有用更多华丽的语言褒奖我，只是把通往地下11层的阶段キット给了我。那个红衣女子站在了老人身旁，正如我的猜测，她果然是王国的公主。公主殿下代表



王国的所有人对我表示了感激之情。我没有更多的话语去应对大家的感谢之语，但是我知道我的旅途还没有结束，为了王国的和平，我还要继续建造我的迷宫……

建筑、装饰材料

建材名称	价格	每日销售量
I 通路	100	10
L 通路	100	10
T 通路	150	10
十通路	200	1
1D 小部屋	200	10
2D 小部屋	500	2
4D 小部屋	500	1
中部屋（右扉）	1500	1
中部屋（左扉）	1500	1
中部屋（中扉）	2000	1
1F 用魔兽之间	–	–
2F 用接见之间	–	–
4F 用大座敷	–	–
6F 用斗技场	20000	–

建材名称	价格	每日销售量
8F 用绝海的孤岛	30000	–
10F 用玉座之间	40000	–
15F 用水晶之间	–	–
20F 用地狱之间	–	–
木目调通路キット	100	10
石材通路キット	300	8
大理石通路キット	1000	5
魔法通路キット	2000	3
仓库キット	200	1
客室キット	800	1
寝室キット	1200	1
书斋キット	600	1
牢狱キット	300	1
石の宝部屋キット	5000	–

建材名称	价格	每日销售量
铁の宝部屋キット	20000	–
银の宝部屋キット	50000	–
果树キット	1500	1
喷水キット	600	1
回复部屋キット	5000	–
阶段キット	500	–
图书馆キット	4000	1
中庭キット	4000	1
魔法部屋キット	4000	1
座敷キット	1500	1
礼拜堂キット	2000	1
祭坛キット	2000	1

魔法

魔法名称	消费 MP	说明	售价
ロック	10	岩石属性魔法，空中降下小型陨石雨攻击。	初期装备
ファイアボール	10	火魔法，前方发射高温火球攻击。	1000
ウォーター	10	水魔法，前方形成水柱攻击。	1000
ホリーリング	10	圣魔法，空中降下圆形圣魔法之光攻击。	2000
サイクロン	15	风魔法，形成小型龙卷风攻击。	2000
アイス	20	冰魔法，地面上形成冰刃攻击。	3000
サンダー	20	雷魔法，从敌人头上劈下雷刃攻击。	5000
フレイム	20	炎魔法，形成炎柱攻击。	5000
レーザー	30	光魔法，广范围的光束攻击。	20000
サラマンダー	50	召唤魔法，召唤火精灵沙拉曼达进行广范围攻击。	30000
シルフ	50	召唤魔法，召唤风精灵希尔弗进行广范围攻击。	40000
ウンディーネ	50	召唤魔法，召唤水精灵温蒂尼进行广范围攻击。	50000
ライジン	60	召唤魔法，召唤雷神进行广范围攻击。	60000
ホリーレイ	60	召唤魔法，召唤古代精灵进行圣属性攻击。	40000
デスウィッシュ	80	召唤魔法，召唤死神进行即死攻击，对不死系魔物无效。	60000
ユニコーン	50	圣魔法，召唤独角兽治愈异常状态、回复 HP。	30000
ヒール	25	圣魔法，治疗中毒，短时间内自动回复 HP。	8000
シールド	30	盾魔法，短时间内物理伤害减半。	5000
マジックバリア	30	盾魔法，短时间内魔法伤害减半。	5000
マーク	0	移动魔法，设置传送点。	初期装备
ワープ	5	移动魔法，瞬间移动到传送点。	初期装备
リターン	0	移动魔法，传送到迷宫入口。	初期装备

强化素材

名称	强化能力	入手魔物
黒コウモリの牙	ATK+1	黒コウモリ
青コウモリの牙	风+1	青コウモリ
赤コウモリの牙	炎+1	赤コウモリ
野犬の牙	ATK+1、风+1	野犬
山犬の牙	ATK+2、风+1	山犬
地狱犬の牙	炎+3	地狱犬
狼の牙	ATK+3	狼
银狼の牙	ATK+1、水+2	银狼
魔狼の牙	ATK+3、夺+1	魔狼
トカゲの牙	水+3	オオトカゲ
幻兽の牙	圣+2	幻兽
山猫の爪	风+1	山猫
穴猫の爪	毒+1	穴猫
咒い猫の爪	夺+2	咒い猫
グリフォンの钩爪	风+5	グリフォン



▲菜单画面下选择 fang 进行根付的强化。

名称	强化能力	入手魔物
猫又の爪	圣+1	猫又
ドラゴンクロー	ATK+8、炎+4、风+4	はぐれドラゴン
蛇の牙	毒+2	ケツアルカトル
グリフォンの嘴	ATK+3、风+3	グリフォン

料理表

料理表料理名	能力加成	材料	料理习得处
野菜スープ	HP+1	干し野菜 x1	初期已习得
干し鱼のムニエル	HP+1、MP+1	干し鱼 x1、干し野菜 x1	初期已习得
干し肉の煮入み	HP+2	干し肉 x1、干し野菜 x1	初期已习得
コウモリのシチュー	HP+6コウモリのもも	肉 x2、干し野菜 x1	市场少女
山猫の尻尾スープ	HP+3、STR+1	山猫の尻尾 x2、干し野菜 x1	市场少女
肝煮入み	HP+3、MP+3、INT+1	野犬の肝 x2、干し肉 x1、干し野菜 x1	治愈术士
穴猫の肝焼き	MP+5、WIS+1	穴猫の肝 x2、干し鱼 x1	治愈术士
ハウンドステーキ	HP+10、SOL+1	山犬のバラ肉 x2	市场少女
蛇の温かいサラダ	HP+7、WIS+2	蛇の轮切り x1、干し鱼 x1、干し野菜 x1	博物馆馆长
银狼のパイ包み	HP+6、STR+2	银狼のノド肉 x2、干し鱼 x1	武具店店主
蛇のカラ扬げ	HP+7、MP+4、INT+1、WIS+1	蛇油 x2、蛇の轮切り x1	治愈术士
地狱锅	HP+15、MP+7、INT+2	地狱犬の精 x1、蛇の轮切り x1、山猫の尻尾 x2、干し野菜 x2、コウモリのもも肉 x3	治愈术士
咒いのムニエル	MP+15、INT+1、WIS+2	咒い猫の尻尾 x2、蛇油 x1、穴猫の肝 x1	魔法屋姐妹
フライドウルフ	HP+16、STR+1	狼のヒレ肉 x2、蛇油 x1	武具店店主
トカゲのハム	HP+18、SOL+2	トカゲのもも肉 x2	市场少女
グリフォン锅	HP+20、MP+3、STR+2、INT+2	グリフォンの肉 x1、狼のヒレ肉 x1、野犬の肝 x1、コウモリのもも肉 x3、干し野菜 x2	市场少女
狼のグリル	HP+16、MP+7、STR+2	魔狼の精 x2、银狼のノド肉 x2、狼のヒレ肉 x2	治愈术士
ドラゴン锅	HP+28、STR+3、SOL+3	龙の肉 x1、トカゲのもも肉 x1、山犬のバラ肉 x2、コウモリのもも肉 x4、干し野菜 x2	建材店少女
究极の一品	HP+30、MP+20、STR+4、SOL+4、INT+2、WIS+2	龙の肉 x1、グリフォンの肉 x1、魔狼の精 x2、地狱犬の精 x1、蛇油 x1	神秘老人

称号



杀敌数	称号指轮	能力加成
50	ファイター	STR+3
200	ウオリアー	SOL+3
500	プロミネント	HP+20
2000	ハイウオリアー	SOL+5
5000	ハイマスター	STR+5
20000	ロード	HP+200
100000	オーバーロード	MP+200

◀游戏根据玩家杀敌数给予称号指轮

全委托表

委托名	等级	委托人	内容	报酬
黒コウモリの牙	C	神秘老人	委托得到黑蝙蝠的牙，打倒1F黑蝙蝠得到。	刃の根付
山猫の爪	C	神秘老人	委托得到山猫の爪，打倒1F山猫得到。	T通路x2、1D小部屋x2、2D小部屋x1
ロバーゴブリン	B	神秘老人	委托得到ロバーゴブリン，打倒盗贼哥布林，需在1F建造仓库。	风の根付
リッチ	B	神秘老人	打倒袭击住在客室的旅人的强盗，需在3F建造客室。	炎の根付
ドクターコボルト	B	神秘老人	打倒希望获得破坏与暴力的知识的地精博士，需在4F建造书斋。	冰の根付
人斬り武者	B	神秘老人	打倒残暴的野武士，需在6F要建造座敷。	银の根付
ドルイド	A	神秘老人	给予恶行僧人，需在7F建造礼拜堂。	魔道の根付、斗狼の根付
大魔道士	A	神秘老人	打倒企图毁灭人类的大魔道士，需在9F建造魔法部屋。	圣者の根付、阶段キット(9F→10F)
犬鬼の指轮	C	博物馆の馆长	委托得到犬鬼の指轮，打倒2F地精可得。	金1000
骨の指轮	C	博物馆の馆长	委托得到骨の指轮，打倒2F骷髅可得。	金1500
头がい骨	C	博物馆の馆长	委托得到得到头がい骨，打倒2F骷髅可得。	袋の容量20→30、金2000
猫又の耳	B	博物馆の馆长	委托得到猫又の耳，打倒7F猫又可得。	金3000
猫又の足	B	博物馆の馆长	委托得到猫又の足，打倒7F猫又可得。	金3000
猫又の肉球	B	博物馆の馆长	委托得到猫又の肉球，打倒7F猫又可得。	袋の容量30→40
咒いの指轮	A	博物馆の馆长	委托得到咒いの指轮，打倒8F鬼魂可得。	金4000
死の指轮	A	博物馆の馆长	委托得到死の指轮，打倒9F冷酷的人魂可得。	袋の容量40→50、金5000
野犬の肝	C	治愈术士	委托得到药材野犬の肝，打倒2F野犬可得。	复活药
穴猫の肝	B	治愈术士	委托得到药材穴猫の肝，打倒3F穴猫可得。	复活药
蛇油	B	治愈术士	委托得到魔毒原料蛇油，打倒5F蓝蛇怪可得。	阶段キット(5F→6F)
地狱犬の精	A	治愈术士	委托得到药材地狱犬の精，打倒7F地狱犬可得。	复活药
魔狼の精	A	治愈术士	委托得到药材魔狼の精，打倒9F魔狼可得。	复活药
巨人の指轮	B	买取屋	委托得到巨人の指轮，需在1F建造石の宝部屋。	金1000
炎のコーン	B	买取屋	委托得到炎のコーン，5F未知迷宫宝箱中得到。	金1200
草履	B	买取屋	委托得到草履，打倒7F未知迷宫中野武士可得。	金500
武者の铠	B	买取屋	委托得到武者の铠，打倒7F未知迷宫中野武士可得。	金3600
银狼の毛皮	B	买取屋	委托得到银狼の毛皮，打倒7F银狼可得。	金1600、阶段キット(7F→8F)、银の宝部屋キット
金色の毛皮	B	买取屋	委托得到金色の毛皮，打倒9F魔狼可得。	金3000
幻兽の毛皮	B	买取屋	委托得到幻兽の毛皮，打倒8F幻兽可得。	金4800、中部屋x1
魔神の指轮	B	买取屋	委托得到魔神の指轮，打倒9F魔道士可得。	金3000
お姬様のブラウス	A	买取屋	委托得到お姬様のブラウス，打倒13F幻兽可得。	金1600
お姬様のスカート	A	买取屋	委托得到お姬様のスカート，打倒13F幻兽可得。	金1600
お姬様の靴	A	买取屋	委托得到お姬様的靴，打倒13F幻兽可得。	金5000
ルビーの指轮	B	魔法屋姐妹	委托得到ルビーの指轮，3F未知迷宫宝箱中得到。	金1200、阶段キット(3F→4F)
サファイアの指轮	B	魔法屋姐妹	委托得到サファイアの指轮，4F未知迷宫宝箱中得到。	金1500、回复部屋キット
オパールの指轮	B	魔法屋姐妹	委托得到オパールの指轮，打倒4F蓝色史莱姆可得。	金2100
エメラルドの指轮	B	魔法屋姐妹	委托得到エメラルドの指轮，打倒4F鬼魂可得。	金3000
ダイヤの指轮	A	魔法屋姐妹	委托得到ダイヤの指轮，打倒9F梦魔可得。	金4000
キルトスカート	B	武具店老板	委托得到キルトスカート，打倒4F猫又可得。	金1000、モーニングスター
レザーホルター	B	武具店老板	委托得到レザーホルター，打倒7F猫又可得。	金1000、ホリーロッド
レザースカート	B	武具店老板	委托得到レザースカート，打倒7F猫又可得。	金1000、锁かたびら
毛皮のホルター	B	武具店老板	委托得到毛皮のスカート，打倒8F猫又可得。	金1000
毛皮のスカート	B	武具店老板	委托得到毛皮のスカート，打倒8F猫又可得。	金1000、コンポジットボウ
チェインホルター	A	武具店老板	委托得到チェインホルター，打倒バルキリー可得。	金1000、扇の盾
チェインスカート	A	武具店老板	委托得到チェインスカート，打倒バルキリー可得。	金1000、ファイアーソード
魔女王のドレス	A	武具店老板	委托得到魔女王のドレス。	ボーパルソード
魔女王のスカート	A	武具店老板	委托得到魔女王のスカート。	镜の盾
银のティアラ	B	女子	从山贼手中夺回被盗的银のティアラ，打倒4F山贼可得。	ヒスイの发饰り
憎恶の骑士	B	女子	打倒欲图暗杀女子父亲的魔道骑士，需在3F建造图书馆。	贵人の指轮
无实の狱囚	A	女子	打倒牢狱中幽灵狱囚助其超生，需在8F建造牢狱间	イヌワシの腕轮
龙の精	A	女子	—	ロイヤルシールド

文 qyqgpower

编 雷伊

英雄伝説 VI 空の軌跡

PSP 英雄传说 空之轨迹FC

英雄の伝説 空の軌跡FC

◆Falcom◆RPG◆2006年9月28日◆日版

◆1人◆500KB以上◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

本作是"《英雄传说》系列"的新时代作品，在2004年PC版推出时就造成过不小的轰动。本作的故事并没有继承前三作《卡卡布三部曲》(《白发魔女》、《朱红之泪》和《海之槛歌》)，而是采用了全新的世界观、角色和剧情，同时本作也是Falcom本社制作的系列第一款3D化作品，画面相对于先前的作品有了质的飞跃。此次移植PSP并没有因为机能上的差距而有严重缩水，在保持原作高素质的同时还加入了一些PSP版的独有要素，可谓Falcom本社的一次诚意十足的制作，更是PSP上不可多得的RPG大作。

系统篇

操作方法

方向键/滑杆	移动（按住○变为慢速移动）/选择
L/R	旋转视角/翻页
○	确定/会话/调查
×	取消/快速跳过对话
□	显示地名/战斗时显示敌人状态
△	快捷功能键，配合方向键使用
	一般状态时：左为游击士手帐、上为料理手帐、右为魔兽手帐、下为王国地图
	战斗时：发动Sブレイク技，左上右下分别对应从左到右数4个角色
START	打开主菜单/跳过动画
SELECT	切换小地图大小/战斗时开关角色语音

一目了然！PSP版独有追加要素

1．追加魔兽手帐和地名收集

魔兽手帐也就是传统意义上的怪物图鉴，可以查看战斗过一次的怪物的情报。地名收集则是在王国地图上增加会话等中提到过的地名。这两个要素显然是收集要素的补充。

2．战斗语音

原PC版战斗是没有语音的，这次的PSP版所有主要角色战斗均有语音。

3．通关存档的继承

通关之后的2周目可以继承存档，武器、结晶等项目都是可选择的继承要素。

4．2周目开始可以选择难度

追加了ハード(难)和ナイトメア(噩梦)难度，追求进一步挑战，多周目的动力大增。

主菜单

按下START可打开主菜单，包括以下项目：

Status：状态，显示角色状态数值、习得技能、所持金、游戏时间等。

Equip：装备，可在这里更换角色装备。

Orbment：导力器设定。可在这里装备、更换结晶回路，查看、使用导力魔法等，详见后述。

Items：道具，使用道具，阅读书本等。

Tactics：战术，设定队列和Sブレイク技。

Option：选项，可在这里调整一些游戏设定，特别提一下リトライ-补正这项，打开这项之后在GameOver后重开战斗时敌人强度会下降。

Files：包括保存、读取、删除存档，回到标题画面四项。

料理系统

本作拥有和传说系列相似的料理系统，大量实惠的回复效果可以说比道具要合算很多，活用料理可节省不少买回复道具的钱。通过在各地的酒场、餐馆吃大皿料理或吃新得到的料理道具可习得各种料理，然后就可以在料理手帐中消费食材来制作料理。本作料理分为大皿料理和携带食料两种，前者就是现做现吃，后者制作好后会作为料理道具留下来以便随时使用。

魔兽手帐

也就是怪物图鉴，根据不同的地名来列出魔兽。魔兽的详细情报会根据遇到过、打倒过、装备了“情报”结晶回路打倒过这三种情况而有所区别，当然，只有最后那种情况才能得到完整的魔兽情报。



游击士任务

本作重点是围绕游击士展开的，作为在开场不久后就成为了准游击士的主角一行自然需要完成游击士的各种任务。游戏开始不久就会得到游击士手帐，里面记载了游戏的大量重要参考情报和游击士任务的状态。在游击士公会的揭示板上中可以接到各种不同的任务，在时间限制之内完成后可以在公会得到报酬和BP，如果做主线任务的话时间就会前进，所以应优先完成接到的支线任务。而BP相当于准游击士这个职业的经验，达到一定程度准游击士等级就会上升，可以在协会得到各种奖励道具。注意任务中的不同选择、完成方法会影响完成后获得的BP，详见具体任务攻略。

商店和设施画面

首先要明确本作中战斗是不会直接得到金钱ミラ的，买东西需要的钱除了任务获得之外就要用战斗中得到的セピス来换取。在商店画面就能进行这样的换金，注意不同地方对不同属性セピス的汇率是有所变化的，更要注意的是セピス还与开封结晶槽和制作结晶回路有关，不要一口气全换成了钱。

结晶回路（クオーツ）和导力魔法（オーバルアーツ）系统

结晶回路是指使用七耀石（セプチウム）碎片セピス制作的回路。和魔兽战斗后得到的各种属性的セピス可以在导力器公房合成各种结晶回路。当然，在游戏中也存在需要特殊拿法，不能通过合成得到的结晶回路。

导力器由结晶槽和连接线路组成，白色结晶槽可以放入任意属性的结晶回路，而其他颜色就只能由放入对应属性的结晶回路（茶色为地；蓝色为水；红色为火；绿色为风；黑色为时；金色为空；银色为幻）。初期开封的结晶槽只有中间一个，可在公房中花费相应的セピス来开封其他的，同时角色的EP上限也会增加。把结晶回路装备到导力槽中能就提升角色的各种能力，增加附加能力等等。而连接线路则是决定角色能使用何种程度导力魔法的关键，从中心结晶槽出发的一条线路越长，能设定在一起的结晶回路越多，就能组合成越高级的导力魔法。导力魔法有地、水、火、风、时、空、幻七种属性。战斗中使用敌人弱点属性的导力魔法自然效果拔群。

设定导力魔法的方法

1.从游击士手帐的Memo1中的魔法表调查特定魔法需要的属性值。

2.从Memo1中的结晶回路表中查询对应属性值的结晶回路。

3.将必要的结晶回路放到到同一条连接线路之中。



战斗系统详解



在大地图上与敌人相遇即会进入战斗，正面相遇进入根据各角色的速度SPD来决定行动顺序的标准战斗，从敌人背后进入战斗是我方先制，被敌人撞到背后则反之。需要注意的是在一定距离之内才能看到敌人，装备鹰目这个结晶回路不光可以增加视野，还会在小地图上增加显示敌人位置的红点，非常实用。

有时候根据剧情会有NPC角色来参加战斗，NPC角色玩家无法控制，轮到行动的时候会自动行动，注意如果NPC角色死亡的话立即就会Game Over，战斗中危险的话注意回复，战斗结束后NPC角色HP自动全回复。

本作采用的AT战斗系统类似《异度传说》，左边有AT条指示角色和敌人的行动顺序，角色头像的右边会有奖励图标出现，在此时行动就会产生相应的奖励效果：

	HP回复10%、50%。		攻击、魔法和回复的效果1.5倍。
	EP回复10%、50%。		攻击和魔法产生的伤害增加10%、50%。
	CP回复10%、50%。		夺取对方的セピス。

最后一项夺取セピス的奖励比较特殊，是根据hit来计算夺取多少，所以使用hit多的技能可以比较有效率地赚取。也要注意敌人如果在这个状态攻击我方，我方的セピス就会减少。

战斗指令

攻击：进行通常攻击，如果指定的目标距离大于角色的移动力+射程，那么就只进行移动。

移动：移动到指定位置待机，能比较快地轮到下一次行动，可以用来回避敌人的一些范围攻击。

アーツ：使用导力魔法，选择魔法后选择目标或者释放地点，注意魔法需要经过驱动(咏唱)时间后才能发动。

クラフト：战技，每个角色都有各自不同、个性鲜明的的クラフト，所以不光有攻击性的，也有辅助和回复性的クラフト。发动クラフト时需要消费CP，CP在战斗中进行攻击、受到伤害就会慢慢积累。当CP在100以上时就可以使用Sクラフト，消费全部的CP，在CP200时使用将发挥最大的威力，也就是所谓的超必杀技，在BOSS战和对特定敌人来说是非常有效的攻击手段。

道具：使用回复道具和料理道具。

退却：逃跑。

关于Sブレイク

Sブレイク需要在战术菜单中预先设定。CP在100以上时可以随时发动，不受行动顺序的限制，可以防止敌人得到有利奖励、自己抢先得到有利奖励造成巨大伤害等，非常实用。发动Sブレイク的方法见操作说明里提到的快捷方式，也可以左右用方向键选择角色按○来发动。

Game Over

Game Over之后可以从这场战斗开始重打，没有什么副作用，如果开了选项中的重试补正敌人还会弱化。

剧情攻略篇

这是一个因为借助导力革命而富饶起来的时代。

从被称为导力器的机械组件中汲取的神秘能量，被用在飞行船等各种技术中，成为了日常生活所不能欠缺的东西。同时，许多强国开发了使用导力器的兵器展开交锋，整个大陆因为各个国家争夺霸权而处于混乱的状态。

就是在这样的时代…………以在列强的夹缝中保持尊严的独立小国里贝尔为舞台，以开朗乐观的主人公艾斯特尔和他像兄弟一般一起成长的约书亚为主人公的冒险故事揭开了帷幕，人们的思念将会开拓新的时代…………



序章 父、旅立つ

5年前，正当小艾斯特尔(エステル)在家中担心父亲的时候，父亲卡西乌斯(カシウス)终于回到了家中，同时还带来了一位受了伤的小男孩，拥有一头黑发和琥珀色眼睛的他名叫约书亚(ヨシュア)。



耀眼的阳光照进了艾斯特尔的房间，约书亚也已经早起在屋外吹起了口琴。

饭后艾斯特尔拿到了用来帮父亲买《リベール通信》的500ミラ，然后和约书亚一起踏上了去ロレント市的路，接受最后的考验以成为准游击士。



出家门通过エリーズ街道来到ロレント市，按□可以显示具体的地名与方位，是一项在迷路时非常有用的功能。进入游击士协会ロレント支部后去2楼找谢拉轧德(シェラザード)，听她说明一些基本概念之后，在爱娜(アイナ)那里拿到游击士手帐，去揭示板接最初的任务，来到メルダース工房学习结晶回路和导力魔法的用法。用给的セピス合成一些结晶回路，进入导力器菜单把HP1装备给艾斯特尔，行动力1装备给约书亚才能符合谢拉轧德的要求，继续开封结晶槽，进入地下水道前得到ティアの药×3和魔兽手帐。

实地研修·宝物の回收

地形非常简单，途中的几场战斗有教学，可结合前面的系统解说中实践一下。把最里面的宝箱回收之后回到地面上，自动回游击士协会领取报酬。

报酬：500ミラ、BP1

从谢拉轧德那里得到准游击士的纹章后出门遇见鲁克和帕特两个小孩。先去リノン总合商店买《リベール通信》第1号，同时得到料理手帐和第一个料理メイプルクッキー。去西北民家2楼的男子レトラ那里拿《カーネリア》第一卷，这套小说关系到主角们的最强武器。向南面回家时被爱娜叫住，原来鲁克和帕特去了翡翠の塔，那里是魔兽聚集的地方，爱娜想让卡西乌斯接受救助任务，但艾斯特尔二话不说就想接下任务去救孩子，约书亚也赞同她的看法，爱娜最后也同意把这个任务交给两人。

子供たちの保护

从西北角的出口来到マルガ山道。敌人还是有一定攻击力的，遇敌时最好能先制攻击。注意铃兰花型的リリームーバー射程很远且相对攻击力较高，应用火属性魔法优先打死。来到翡翠の塔，鲁克和帕特果然已经在塔内，上2楼发现孩子们受到了魔兽的袭击，选择"ヨシュア

と同时に突入"BP＋1。战斗只是3个杂兵，注意保护NPC即可。正当艾斯特尔教训鲁克的时候，背后突然出现了一只魔兽，及时出现的卡西乌斯化解了危机。

报酬：1000ミラ、BP3＋1

拿到报酬之后爱娜拿出一封外国寄来的信要艾斯特尔拿给卡西乌斯，回家的路上艾斯特尔担心自己到底适不适合做游击士，约书亚的一番话让她安下心来。回家后把《リベール通信》和信交给了卡西乌斯。卡西乌斯读了信之后感到非常吃惊，在吃晚餐的时候他和艾斯特尔等人说自己要出门一个月左右，把一些已经接下来的简单任务交给了艾斯特尔和约书亚。艾斯特尔已经睡了的时候，卡西乌斯和约书亚在屋外谈论到了任务的严峻性和约书亚在这个家庭中的重要地位。

送别卡西乌斯之后，去游击士协会，揭示板上有两个支线任务(光る石の探索、ミルヒ街道の手配魔兽)可以接，具体见后面的支线任务攻略。在爱娜这里可以接到主线任务パーゼル农园の魔兽退治。

パーゼル农园の魔兽退治

从西方出口来到ミルヒ街道，通过这个地图就能到达パーゼル农园。到パーゼル农园之后与东南角的提奥对话，得知魔兽袭击农场是在晚上。进入西南方的家中，发现提奥的父母都已经回来了。艾斯特尔从心底里把约书亚当作家人看待，想让约书亚分享他的烦恼，但约书亚显然对艾斯特尔隐藏了一些事。调查牛小屋、农田和温室之后魔兽出现，从背后接近就可以抓住进入战斗，一次性成功BP奖励＋2，第二次成功＋1，之后无BP奖励。敌人并不强，可轻松取胜。处理魔兽的讨论中约书亚建议消灭掉它们，但最终大家还是放了魔兽回去。回到卧室后，约书亚对自己的冷酷无情感到伤感，艾斯特尔安慰了他，并为他将心情与自己分享而感到高兴。回到游击士协会完成任务。

报酬：1000ミラ、BP1＋2

完成任务的同时接到下一个主线任务：クラウス市长の依赖。揭示板上新增4个支线任务：キノコ狩り、街道灯の交换、药の材料采集和兵士训练。

クラウス市长の依赖

去东面的ロレント市长邸，见到库拉乌斯(クラウス)市长，得知需要从マルガ矿山把七耀石的结晶拿来，得到介绍信之后通过マルガ街道来到マルガ矿山。进入之后先扳矿车旁的开关到右面，乘上矿车来到电梯处，发现电梯没电之后坐矿车回到出发点，扳开关坐矿车到达有一个矿工的地方，拿到电梯钥匙后就能坐电梯下去了。往南方前进走过一座桥后在最深处找到矿长，矿长把翠耀石交给艾斯特尔之后突然发生了震动，可能是坑道哪里发生了崩坏。突然出现的敌人是キラーキャンサー×3，没什么强的。由于魔兽的出现，艾斯特尔和约书亚也加入了救出矿工的作业。进入各个支线通道救出矿工后乘电梯回到地面。救出的其中一个见习矿工显然在矿下有别的目的，慌慌张张地跑出了矿区。回到市长那里发现市长正在和一位少女说话，她的名字是乔瑟特(ジョゼット)，作为ジェニス王立学园的学生正在调查各地的风土人情。交回翠耀石后完成任务。

报酬：1500ミラ、BP4

完成任务的同时接到下一个主线任务：记者たちの案内。揭示板上新增2个支线任务：子猫の搜索和エリーズ街道の手配魔兽。



记者たちの案内

先前往旅馆与接待处的威诺先生对话，得知记者去了酒场。去酒场与柜台前的男子对话，男子对不是卡西乌斯来接这个任务感到很失望，更是被艾斯特尔一行来代替执行任务这件事吓了一跳，自报家门之后男子也说明了自己的名字叫奈尔(ナイアル)，并得知还有一名同行的摄影师因为相机出了问题而去了工房。到了工房一看，多罗西(ドロシー)因为弄坏了店里的钟表而没钱修理相机，奈尔没办法只能帮她付了钱。接下来前往目的地翡翠の塔。塔

的结构并不复杂，敌人也不强，多罗西有时会给怪物拍照片，附带黑暗效果。建议在上到6F之前拿完宝箱。进入6F后发现有一个巨大的机械装置，约书亚察觉到柱子后面有人，消除误会后，原来是到这里来作研究工作的考古学者阿尔巴(アルバ)教授。谈话中提到太古7大至宝之一的辉く环可能在リベール王国，所以他才来这个最古老的遗迹来调查。和其他人都对话两次之后再和约书亚对话后自动回到ロレント市。去游击士协会报告。

报酬：2000ミラ、BP4

报告的时候发现谢拉轧德也在，她也刚刚完成了卡西乌斯留下的任务。正当谢拉轧德要强拉约书亚去喝酒的时候，市长冲了进来，原来市长家里竟然来了强盗。

市长邸の强盗事件

市长的房间被弄得凌乱不堪，最显眼的自然是金库门大开，翠耀石被盗。开始进行现场调查，调查点主要为：市长房间7处，为书架两处，小箱子，翻倒的壶，金库，书桌，柜子；从左下的门出去的阳台；最上层阁楼；和リタ、ミレーヌ对话；1楼门口。调查好后和谢拉轧德对话选择“うん、色色と判ったわ”开始询问问题，四个问题答对的话一共能BP＋4，答案分别是“金库の中のセプチウム”，“3～4人のグループ”，“2阶のテラスから”，“最近访ねてきた旅行者”。这样的话怀疑对象就集中到了来过市长家的乔瑟特身上。3人赶紧前往旅馆，但从接待处得知她已经从旅馆退房了。去发着场，但售票员没有见过穿着ジェニス王立学园校服的人。艾斯特尔突然想起从阁楼中拣到的セルベの叶，谢拉轧德记得附近只有ミストヴァルト有这种树。去之前建议买3个防毒的シルバーピアス装备上。南下穿过エリーズ街道来到ミストヴァルト，在最深处遇到了乔瑟特和她的跟班，选择“うむ……仕方ないわね”BP＋1。原来矿山那个见习矿工也是乔瑟特一伙的，乔瑟特嘲笑艾斯特尔太天真的谈话更是让艾斯特尔非常生气，为了抓住这帮强盗战斗展开。乔瑟特会使用回复魔法，应优先击破，3个跟班就是HP多了点的杂兵，不用优先考虑。打败他们之后取回了翠耀石，正当谢拉轧德要让乔瑟特说出真相的时候，突然乔瑟特的哥哥基尔(キール)驾驶飞行艇救走了乔瑟特一伙人。对话后自动回到游击士协会结算。

报酬：3000ミラ、BP6＋5

爱娜给了艾斯特尔一行一份正游击士的推荐证明，要成为正游击士需要全国各个分协会的推荐证明。突然通信器响起，传来了令人难以置信的消息：卡西乌斯乘坐的飞行船“リンデ号”在ボース空域失去了消息。

第1章 消えた飞行客船



艾斯特尔把自己关在房间里，约书亚来叫她吃饭也没有出来，原来她在整理出发的行李，要去ボース调查事件的真相。谢拉轧德也表明了同行的意思。第二天与爱娜说明情况之后，艾斯特尔拉约书亚去了时计台——她母亲去世的地方。



艾斯特尔不太愿意上这里的原因并不是因为伤感，而是觉得自己会感到依赖于母亲而无法变得像母亲一样坚强。离开的时候艾斯特尔下定了决心，一定要救出父亲。揭示板上新增1个支线任务：亲书の配达。

准备就绪后通过ミルヒ街道来到ヴェルテ桥，与在门外巡逻的士兵ハロルド对话获得《カーネリア2卷》。去房间内从アストン队长那里得到通行证。往ボース方面移动，途中遇到了谢拉轧德的熟人格拉兹(グラッツ)。到达ボース之后去游击士协会，从路古兰(ルグラン)老人那里得知事件的搜查由军队控制，连协会也无法得知详细情况，就知道似乎与摩尔干(モルガン)将军的阻拦有关。不过ボース的市长委托了让游击士协会独立调查事件，艾斯特尔一行当然接下了这个任务。在南街区的ザイン武器商会可以买到很多好装备。

揭示板上新增3个支线任务：山道の魔兽搜索、食材の收集、东ボース街道の手配魔兽。

定期船失踪事件

去在西门附近的市长家，从管家那里得知市长在教会，随身还有一名女佣。去教会，与女佣丽拉交谈得知市长在ボース市场视察。去市场看见一名年轻的女性正在与两名商人交谈，她就是市长梅贝尔(メイベル)。在高级餐馆的讨论中，得知梅贝尔是为了不让ボース市的经济发展被军队影响而委托游击士协会的，她还写了一封给摩尔干将军的委托信，把艾斯特尔一行作为市长的使者去见将军。经过东ボース街道往アイゼンロード方向前进就能到达ハーケン门。与门前的士兵对话得知将军不在，于是去酒场等将军回来。与柜台前的男子对话，他竟然一眼就看出了三人游击士的身分，显然不仅仅是个普通的旅行者。对话途中士兵过来传言将军已经来了，金发男子想和三人一起去见将军，被艾斯特尔轰回了酒场。这里千万不要马上去将军那里，回到酒场与靠里面桌子的マルコ对话得到カーネリア3卷。从摩尔干将军那里得知リンデ号从ボース离陆后在前往ロレント的途中失踪，仍旧没有被找到。同时空贼团カプア一家(也就是乔瑟特一伙)发出了犯罪声明，向王家要求赎金来赎回人质。说到这里艾斯特尔不小心说漏了嘴，被将军认出是游击士，三人被赶了出去。正当谢拉轧德与摩尔干将军争吵的时候，刚才的金发男子突然出现唱了一首歌，化解了紧张气氛。在酒场自我介绍过后，这位名叫奥利皮埃(オリビエ)的青年想和三人一起回ボース，大家也就同意了。到达后奥利皮埃离队。到游击士协会报告得到的情报。

揭示板新增3个支线任务：ベアズクローの调查、雾降り峡谷の手配魔兽、西ボース街道の手配魔兽。此时还有一个隐藏任务琥珀の塔の不审者可以做，详见支线任务解说。

来到市长家附近时看到奈尔和多罗西想要采访市长，被丽拉当作可疑人物赶了回去。去市长家二楼报告得到的情报，并继续进一步的调查。艾斯特尔建议去找奈尔他们获取情报，在居酒屋キルシェ找到烂醉的奈尔，互相交换情报后得知ラヴェンヌ村可能有线索。

揭示板新增2个支线任务：护卫の依赖、アンセル新道の手配魔兽。

定期船失踪事件2



沿西ボース街道前往ラヴェンヌ村，在ラヴェンヌ山道遇到了阿甘特(アガット)。去村长家与村长对话得知看到黑影是一位名叫ルゥイ的小孩，去东南水池的桥上和他对话，得知他在那天晚上在天上看到了两个大小不同的黑影向北面飞去，艾斯特尔一行决定先去北部调查。北上往废坑方向前进，发现入口被锁住了，艾斯特尔感觉到有微弱的风吹出来，回村子到东侧墓地与村长对话，获得钥匙后进入废坑。穿过废矿之后发现リンデ号和空贼的飞行艇都在。与基尔和4个空贼发生战斗，基尔会使用有黑暗效果的炸弹。战斗后被基尔使用了烟雾弹逃走。进飞行艇调查：叉车、导力机关的控制面板，上2楼调查船长席、操纵席，3楼调查展望室和里面的植物。调查完后出3楼甲板进行推理，由于里面空无一人，判断乘客可能已经被转移到了空贼的老窝，基尔刚才也在来回运输里面的货物，那为什么不把飞行艇直接飞到空贼的老窝呢？这里“アジトが特殊な场所にあるため”是最佳选项，BP＋3。刚出飞行艇发现军队到了这里，结果被误会为与空贼勾结被关进了大牢。隔壁的奥利皮埃因为偷喝了高级酒被抓了起来。第二天早上，梅贝尔市长来保释了艾斯特尔一行，更得知了摩尔干将军和卡西乌斯是老相识。梅贝尔顺便还保释了奥利皮埃，奥利皮埃为了还高级酒的人情，提出了协助调查的请求，这样他就正式加入了队伍。

报酬：6000ミラ、BP5＋3

从梅贝尔那里得知南街区发生了大规模强盗事件，由于可能和空贼有关大家决定协助调查。揭示板新增1个支线任务：盗まれた指轮。

南街区の强盗事件

去南街区的各个商店、民家对话。部分民家有士兵在询问所以无法调查，都去过之后在路中间被士官警告，此时里夏尔(リシャール)大佐出现，让士官们先撤回。然后再去所有的民家调查，从セシル婆婆和クワノ老人那里得

知在南侧湖的宿屋有调查的价值，前往ヴァレリア湖畔，在这之前可以先去ボース市场书店旁的リブロ那里拿《カーネリア4卷》。



南街区の强盗事件2

通过ボース南出口沿アンセル新道去ヴァレリア湖畔。进入宿屋与卖携带料理的レナード对话，得知ロイド在西南方的水池旁。与他对话得知可疑人物晚上还会来，到宿屋登记。开始自由行动，调查水池上的栈桥，回宿屋与接待处的ソフィーナ对话借到钓竿，开始钓鱼。钓好鱼之后去西南方的栈桥与约书亚对话。回去的途中选择"あたしでも读める？"可以得到《实录 · 百日战役》这本书。回到宿屋后与谢拉轧德和奥利皮埃对话。晚上出去调查西南的栈桥，然后去宿屋2楼的阳台发现基尔和乔瑟特来了，再去西南的栈桥听他们俩的对话。不多久来了一名戴着面具的男子。谢拉轧德提议先去找基尔他们的空贼艇。

南街区の强盗事件3

出アンセル新道后来到空贼艇停泊的地方，艾斯特尔一行躲在船内一起来到了空贼的老窝。老窝里有不少东西，其中贵石の指轮和黑いノート是支线任务的必要道具，务必要拿到，后者不是在显眼的宝箱里，而是在拿到ベア · アサルト附近房间里蓝色小箱子旁的吸尘器里。突入途中的关门的房间将和6名空贼战斗，得知人质还在下层。在又一个关门的房间里与6名空贼战斗后救出人质，却发现卡西乌斯不在其中，原来他在飞行艇离陆前突然下船。继续向下调查关闭的门进入与カプアー家的战斗，自然优先要干掉会回复魔法的乔瑟特，其他两人都是范围攻击，分开站位能减少不少无谓的伤害。战斗后又被烟雾弹干扰，让他们给逃走了。往上面追一直到飞空艇处，途中有3场对空贼的强制战斗。到达目的地后发现王国军已经抓住了カプアー家，原来是里夏尔大佐的作战，关于人质和其余空贼也都交给他了。回到游击士协会报告。

报酬：8000ミラ、BP10

报告完毕后得到了ボース支部的推荐证明。寄给卡西乌斯的小包里是一台奇怪的导力器。艾斯特尔和约书亚继续向ルーアン去以获得推荐证明顺便调查父亲的下落，而谢拉轧德和奥利皮埃则回到ロレント。



第2章 白き花のマドリガル

通过ボース西出口来到西ボース街道，往クローネ山道方向前进，通过クローネ山道来到关所。已经傍晚了所以就决定在关所休息一晚，与关所内的ゼルスト队长对话后去隔壁房间即可。晚上阿甘特也来这里宿泊，半夜突然有魔兽来袭。



クローネ峠の魔兽退治

敌人是アタックドーベン×5，速度很快，用大范围魔法可以有效率地消灭它们。

报酬：2000ミラ、BP2

到了早上继续出发去ルーアン，与セロース副长对话完成通行手续。通过マノリア间道，途中有去バレンヌ灯台的支线路线，与灯台前フォクト老人对话发生隐藏任务：灯台の魔兽扫讨。来到マノリア村，去白の木莲亭和炉子旁的レックス对话并购入便当，去西南有一座风车的展望台吃便当。离开展望台时艾斯特尔被一个戴着帽子的小孩撞了一下，游击士纹章被偷走。和杂货店旁的サティ对话得知是マーシア孤儿院的孩子。经过メーヴェ海道来到マーシア孤儿院，进入孤儿院后发生剧情，最终库洛泽（クローゼ）培艾斯特尔一行一起去ルーアン，游击士纹章也还了回来，库洛泽会在战斗中使用回复魔法。途中救下一名男子ジミー，与支线任务古地图の调查有关。必经之路上有大型魔兽，是支线任务メーヴェ海道の手配魔兽的任务目标。到达ルーアン后去游击士协会，遇到了卡尔娜（カルナ），得知负责接待的约翰（ジャン）在2楼忙活，决定先在ルーアン市内参观一下。去南街区南侧仓库与门口的ピカロ交谈后返回，路上遇到流氓的骚扰，市长经过也没有什么效果，倒是亮出游击士身分后他

们乖乖地逃走了。回到游击士协会进行转属手续。看过吊桥升起之后去旅馆的前台预约房间，库洛泽回了学校。去到旅馆2楼，两人遇到了迪南(デュナン)公爵要求他们让出房间，在管家飞利浦(フィリップ)的诚恳请求下两人同意了要求。回到1楼得知奈尔有空床位，去地下1层他的房间。第二天去游击士协会得知孤儿院的火灾，艾斯特尔十分着急，赶紧前往孤儿院。揭示板新增3个支线任务：试作品の搜索、仓库の键、アイナ街道の手配魔兽。

マーシア孤儿院の调查

前往孤儿院。约书亚认为现场有很多可疑的地方，对周围进行调查并与刚才两名村民对话。调查完毕后进行推理，选择"何者かによって放火された"BP＋2。库洛泽也赶了过来，与她一起去マノリア村的宿屋2楼看望孩子们。市长也到了这里，委托二人找出犯人，秘书基尔巴德推测是上次那个流氓团伙レイブン干的。没想到库里姆在外面听到并冲出了村子。选择"仓库にたむろする连中"BP＋2。

マーシア孤儿院の调查2

回到ルーアン市。接近吊桥的时候桥升了起来。为了去南街区去旅馆，经过地下1层来到小船码头。坐船来到仓库区，去东南方的仓库。为了救出库里姆与レイブン团伙战斗，库洛泽正式加入战斗。有名字的三人会复活被打倒的敌人，先集中火力消灭他们。战斗后阿甘特进来教训了レイブン团伙干部，询问就交给他。回到游击士协会报告，得知火并不是レイブン团伙放的，阿甘特接下了继续追查犯人的任务。

报酬：3000ミラ、BP5＋4

库洛泽拜托艾斯特尔和约书亚来学院祭帮忙出演戏中角色，艾斯特尔很高兴地接受了委托。揭示板上新增5个支线任务：整备用カバンの运搬、古地图の调查、探索の护卫、烛台盗贼事件、旅行者の说得。注意支线任务在下个主线任务开始之后就会全部过期，要做的就必须现在去。

学园祭の手伝い

通过メーヴェ海道→ヴィスタ林道来到ジェニス王立学园。去本馆1楼右侧的学园长室对话，然后去南侧的クラブハウス，可以买到一些料理。进入2楼的学生会室遇到吉尔(ジル)和汉斯(ハンス)，艾斯特尔和库洛泽分别出演2名骑士，而约书亚演的竟然是公主。艾斯特尔和约书亚的临时学园生活正式开始。终于到了正式演出的前一天，戏也已经排练得差不多了。汉斯请大家一起去吃饭，艾斯特尔和库洛泽去学园长室叫吉尔一起去。去叫之前有3个隐藏任务可以做，最后报酬会加算到主线任务中。找到吉尔之后去クラブハウス和约书亚对话。第二天学园祭终于开始，开演之前还有空就到处转转，可以买到不少携带料理。和クラブハウス柜台前的阿尔巴教授对话，选择带他去社会科教室。回到1楼遇见孤儿院的孩子们，约书亚带孩子们去看戏服。



艾斯特尔等人到了后台得知约书亚去了旧校舍，到旧校舍2楼东侧遇到约书亚。演出最终取得了绝大的好评。

学园长把学院祭中筹集的100万ミラ交给了泰蕾萨院长帮助她重建孤儿院。

报酬：3000＋2000ミラ、BP5＋5

テレサ先生袭击事件

刚走到メーヴェ海道外不久就听说泰蕾萨院长受到不明人物袭击。先回ルーアン，与坐在桥上的女性对话得到《カーネリア5卷》，前往マノリア村，途中的大型魔兽是支线任务メーヴェ海道の手配魔兽2的目标。去宿屋2楼得知泰蕾萨一行并没有生命危险，阿甘德也来打探情况并加入队伍。靠基克的协助来到バレンヌ灯台。与明显受到了什么人操纵的レイブン成员战斗，注意他比上次强化了不少，连续3层都有战斗。到第5层发现基尔巴德竟然和可疑的黑衣人在一起，原来是为了让市长在孤儿院的所在地建别墅才烧了孤儿院，抢走了钱还把这些事都栽到レイブン一伙身上。与两名黑衣人战斗，攻击力速度都很高，事先积累了CP的话可以轻松很多，使用Sクラフト一口气就能将他们解决。战斗后黑衣人逃跑，阿甘德前去追捕。第二天前往ルーアン报告情况，途中库洛泽似乎让基克传了一封信。前往南街区东的市长家，上2楼与市长对峙，奈尔出现说出了市长大

量挪用市内预算还欠款1亿ミラ的事实，市长恼羞成怒放出了饲养的

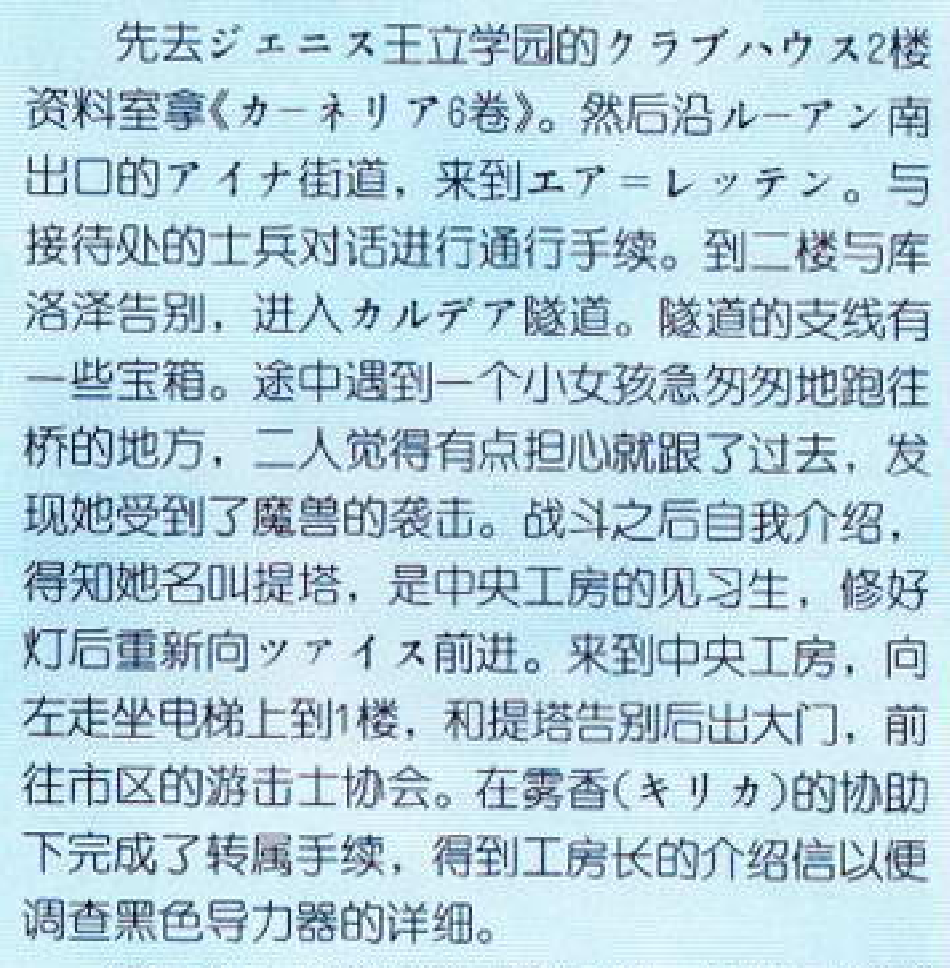


魔兽。出现敌人ファンゴ(物防高，魔防低)和ブロンコ(魔防高，物防低)，攻击力较高，由于一体临死前会提升另一体的能力，最好一起消灭掉，事先蓄有CP自然可以轻松很多。市长使用古代遗物的力量定住了周围的人，却被黑色导力器的力量解除了。三人追坐帆船逃跑的市长却在最后关头让市长给逃走了，正在他得意的时候王家的高速巡洋舰拦住了他。

从约翰那里得知可能会在ツァイス地方有这个黑色导力器的线索，同时也获得了ルーアン支部的推荐证明。

报酬：10000ミラ、BP10

第3章 黑のオーブメント



先去ジェニス王立学园的クラブハウス2楼资料室拿《カーネリア6卷》。然后沿ルーアン南出口的アイナ街道，来到エア＝レッテン。与接待处的士兵对话进行通行手续。到二楼与库洛泽告别，进入カルデア隧道。隧道的支线有一些宝箱。途中遇到一个小女孩急匆匆地跑往桥的地方，二人觉得有点担心就跟了过去，发现她受到了魔兽的袭击。战斗之后自我介绍，得知她名叫提塔，是中央工房的见习生，修好灯后重新向ツァイス前进。来到中央工房，向左走坐电梯上到1楼，和提塔告别后出大门，前往市区的游击士协会。在雾香(キリカ)的协助下完成了转属手续，得到工房长的介绍信以便调查黑色导力器的详细。

揭示板上新增2个支线任务：临时司书求む、トラット平原道の手配魔兽。

黑いオーブメントの调查

到中央工房和接待处的人对话得到同意后去2楼工房长室，见到马道克(マードック)工房长，他介绍了拉塞尔(ラッセル)博士给二人，让拉塞尔的孙女儿，也就是提塔来带路。ラッセル工房在市区的西南角，去工房2楼，然后再去1楼。实验完毕后，艾斯特尔一行向拉塞尔说明了黑色导力器的事情，晚饭过后开始测量实验，测定中导力器突然发出了和上次一样的光芒，连整个城镇都陷入了一片黑暗。第二天，先去游击士协会报告情况，然后去中央工房3楼的工作室，得知要尝试用不由导力驱动的机械来切割。去5楼的演算室查找内燃机和汽油的所在地。去B1右侧的地下オーブメント工厂与フェイ对话得到汽油。去中央工房所在地东部的ツァイス发着场，与接待处的人对话后飞空船就到了，进入遇到的就是古斯塔夫(グスタフ)整备长，得到内燃机。回到中央工房3楼工作室，终于可以开始切割工作。从马道克那里得知エルモ村的导力泵坏了，接受委托与提塔一起前往。

揭示板上新增支线任务：新制品のテスト、运搬车の搜索(完成后进行隐藏任务：运搬车の修理)、新食材の调达、禁烟强化周间、复活爱の使者、リッター街道の手配魔兽。

エルモ温泉のポンプ修理

出南门经过トラット平原道来到エルモ村。先去宿屋从马奥(マオ)婆婆那里借泵房的钥匙，去北侧的泵房提塔开始修理。回到宿屋后得知有一名王都来的女客人到都是魔兽的トラット平原去散步还没有回来，两人自告奋勇提出去把她找回来。出村后在地图西侧可以遇到受到袭击的ドロシー，战斗中注意敌人速度很快，盯上ドロシー的话她可挨不了2下就会挂的，用大范围魔法快速解决为上。胜利后回到エルモ村发现泵已经修好了，去泵房找提塔，回到宿屋与马奥婆婆对话，她让大家在这里住一个晚上顺便泡泡温泉。去2楼房间后，回到一楼去泡温泉。提塔在谈话中突然问到艾斯特尔和约书亚是不是已经结婚了，艾斯特尔紧张得不得了，大声否认，却不经意想起了种种往事，显然对约书亚有一种不一般的感情。



在露天浴场艾斯特尔和约书亚吵架的样子让从小没有兄弟姐妹的提塔觉得十分羡慕，艾斯特尔提出要做提塔的姐姐，约书亚则是哥哥，提塔感到非常开心。

第二天告别之后回ツァイス。

报酬：3000ミラ、BP5

中央工房の异变

回到ツァイス后发现中央工房里充满了烟雾，艾斯特尔一行进入去救出还在里面的拉塞尔博士。B1～4F每层都有一个发烟筒，每解体一个可以BP＋1，共计＋5。电梯是无法使用的，用右边的非常用楼梯。到3F工作室发现机械开着却空无一人，阿甘德也过来调查骚动又遇到艾斯特尔一行，加入队伍。到5F发现抓走博士的就是上次的黑衣人一伙。下到1楼出门后想要追那些人，却在市内一无所获。军队也接到了通报，封锁了ツァイス地区周围的出入口。去游击士协会从阿尔巴教授口中得知犯人在红莲の塔，提塔提出也要去结果被全员否决，伤心地跑出门。先去ヴォルフ砦入口附近与ブルーノ对话得到《カーネリア7卷》。到达红莲の塔后立即受到袭击，战斗后选择“黑装束の连中と关系が？”BP＋3。进入塔内，和之前的两座塔差不多，布满了支线，也有很多宝箱，注意在到达顶层之前回收，几个豪华宝箱都有敌人守护。到达最顶层与3名黑衣人战斗，比上次又有大幅强化，攻击力速度都极高，影缝い还有一定的一击必杀率，且有一个使用枪械的，事先蓄满CP一口气干掉一个能轻松不少。不过总体来说这场BOSS战比较难缠，留一个人专门进行范围回复还是有必要的。战斗结束后果然有飞行艇来接应，当众人想趁敌人大意冲上艇去时提塔突然出现，导致敌人成功逃走。阿甘德严厉地教训了提塔，提塔最终坚定了决心，振作了起来。为了报告需要回到ツァイス。



中央工房の异变2

在回去的路上阿甘德因为刚才子弹的毒性而倒在了地上，刚好遇到的仁(ジン)把他背回了中央工房的医务室。一般的解毒药没有作用，于是去找市区东部教会的ピクセン教区长，得知有效药是存在的，但是制作的材料不足。需要的ゼムリア苔在カルデア隧道支路的カルデア钟乳洞中。去游击士协会调查原来的采集记录，由于洞窟中敌人较强所以仁也加入了队伍。去中央工房B1经过カルデア隧道来到カルデア钟乳洞。ゼムリア苔在最西北方深处，所以没有地图也应该能找到。拿之前调整一下装备，以火属性为主，拿到ゼムリア苔之后惯例的魔兽来袭。敌人为オウサマペングー(火弱)＋其他各种企鹅，BOSS的有近7000HP，先把杂兵消灭掉再和它慢慢磨。HP低下时它会回复HP并提升防御力，在这之前就应该用连续攻击并连续Sクラフト一口气将其击破，不然就会更加拖长战斗时间。战斗结束后回ツァイス礼拜堂让ピクセン教区长做药，马上拿到医务室去让阿甘德服下，终于让他脱离了危险。仁有事要去王都，提塔要照顾阿甘德，两人离队，前往游击士协会。

报酬：8000ミラ、BP6＋8



由于无法和レイストン要塞取得联系，地区周围的封锁也被解除，推测军队内部可能发生了什么事。在多罗西拍的要塞照片里竟然有黑衣人们乘坐的飞行艇。

决定前往レイストン要塞。揭示板增加支线任务：リッター街道の手配魔兽2。

ラッセル博士の搜索

从市区东出口来到リッター街道，路上必定会遇到大型魔兽，是支线任务的目标。沿ソルダート军用路前往レイストン要塞。在门前交涉后终于打开了门，出现的是西德(シード)少佐，对话中他的态度有点奇怪，门也关到一半就停住了，种种迹象表明这里很可疑。到出口自动发生对话并回游击士协会。对话选择“亲卫队がはめられたってこと？”BP＋3，阿甘德和提塔也到了协会里，一番讨论后决定潜入レイストン要塞。前往ラッセル工房2楼拿感知妨害机，回到协会拿到要塞的概略图，到ツァイス发着场与马道克工房长对话，前往レイストン要塞。

ラッセル博士の搜索2

上顶层与阿甘特和提塔对话后出甲板发生

对话。回到底层正式出发。从发着场向北西的研究栋前进，调查建筑物西侧的窗户发现拉塞尔博士和里夏尔大佐等人都在里面，假面男子原来叫做罗兰斯(ロランス)，他们就是整个事件的黑幕。打倒门口的两名特务兵后进入救出博士。脱出时特务兵醒来拉响了警报。向东沿墙壁进入司令部，到这里为止没有被敌人发现的话BP＋3。向左在地下牢遇到カプア空贼团，重新来到入口处发生剧情，向右走来到尽头原来是西德少佐，他告诉了大家一部分实情：摩尔干将军被软禁，亲卫队被工房事件的伪装所陷害，里夏尔成了军队实质上的最高指挥官。最后放走了艾斯特尔一行。拉塞尔博士要求艾斯特尔和约书亚去王都找女王传达里夏尔会用福音(ゴスペル)导力器在王都做出什么重大举动。

报酬：15000ミラ、BP10＋6

终章 王都缭乱

アリシア女王への传言

为了去王都雾香给二人预定了定期船，还给了ツァイス支部的推荐证明。去发着场，与接待处对话得到搭乘券2张，去搭乘口附近得知定期船要误点很长时间且有盘查比较危险，去接待处取消船票。此时可以通过工房B1、カルデア隧道去エア＝レッテン，和在休息所的士兵オッター对话得到《カーネリア8卷》。出ツァイス市东门经过リッター街道，去セントハイム门。与接待处对话进行通行手续，由于游击士的身分而被询问，在阿尔巴教授的帮助下顺利通过。在去王都之前可以先去グリューネ门，通过キルシェ通り就可以到达，进入后直接上楼梯，出门到城壁走到底部与士兵セルバン对话得到《カーネリア9卷》。到达王都后去游击士协会进行转属手续，对埃尔南(エルナン)说了之前发生的事，选项选择“绍介状を握りつぶされちゃう？”BP＋1。为了收集情报，向北前往王城。二人装成乡下人从士兵口中得知女王身体不佳的消息，政务代理是迪南公爵但事实上由辅佐的里夏尔大佐掌握实权。前往东街区的グランアリーナ，从接待处买到票进入会场。去2楼客席观看比赛，迪南公爵在发言中擅自加进了自己的条件：优胜者可以参加宫中晚餐会。去北侧的准备室和卡尔纳等人交谈，他们一致建议艾斯特尔和约书亚去帮助仁参加武术大会。



从埃尔纳那里得知仁可能在居酒屋或者共和国大使馆，还帮二人预定了旅馆。去居酒屋里发现奥利皮埃在演奏钢琴。闲聊之后去东街区南部的大使馆得知仁去了エルベ周游道。从南门出城经过キルシェ通り来到エルベ周游道，在第二张地图的南部遇到受袭的修女，敌人攻击带毒，事先装上シルバーピアス，第二场战斗时仁加入队伍。战斗后剧情，自动回到王都，仁马上同意了艾斯特尔和约书亚一起参加武术大会的要求。正愁还缺一人的时候奥利皮埃出现，自然就加入了队伍。回到旅馆拿到钥匙去202室睡觉。

アリシア女王への传言2



アリシア女王への传言3

武术大会当天，准备好装备，去グランアリーナ旁的接待处登录。进入后去右边的准备室。与准备室中的所有人对话后比赛开始。对手是レイヴン队，也就是以前打的那几个流氓，特技和原来一样，就是攻防HP有所强化，レイヴンエリート的攻击力较高但是所有属性弱，用魔法可以轻松击破，由于根性注入能全HP复活，最好将所有敌人HP削减到很少再同时击破。所有战斗结束后获得地下水路の键A。回游击士协会报告情况。回到旅馆在接待处遇到奈尔，他请两人去吃饭。在餐桌上向奈尔说明了最近发生的事，他决定协助进行独立调查，关于军队的动向和情3名干部的详细情况等。

揭示板增加支线任务：地下水路西区画の手配魔兽。

アリシア女王への传言4

进入グランアリーナ，还是在右边的准备室。这次的对手是クルツ率领的游击士队伍，

首先需要击破的是会全员回复＋复活的クルツ，不过他的HP和物理防御很高，尽量用魔法和Sクラフト攻击才能较快击破他。其他人在之后慢慢处理应该没有什么大问题。战斗结束后到西街区西南角的リベール通信社2楼，奈尔交给他们的是情报部3人的资料。选项选择"リシャール大佐"BP＋2。回到游击士协会报告得到的情报并得到地下水路の键B。刚出门从士兵那里得知今晚宵禁，尽量不要外出。回到自己房间门口听到有奇怪的声音，拿着武器冲进门后发现窗户大开，地上有一封信。叫二人10点去大圣堂。去大圣堂路上都是巡逻的士兵，被发现就会被送回旅馆，在安全位置存档并观察士兵的巡逻路线是完美通过这里必须的。一次也没有被发现的情况下到达大圣堂BP＋5。途中去グランセル空港与飞行艇上的ラルフ对话得到《カーネリア10卷》。遇到的竟然是伪装成修女的优丽亚中尉，她请求艾斯特尔和约书亚明天获胜后在晚餐会上和女王接触，正好与二人的目的不谋而合，她最后还给了一封给ヒルダ夫人的介绍信。在夜晚的公园里，约书亚向艾斯特尔表达了这么多日子以来的感谢并约好在所有事情过去之后，向艾斯特尔说清自己过去的事，艾斯特尔也同样表示有重要的事要在那时候说。

揭示板增加支线任务：地下水路东区画の手配魔兽。

アリシア女王への伝言5

先去东区与百货店南部的アントン对话，会有一名女子从他面前通过，通过三次之后再和アントン对话得到《カーネリア11卷》。最好跟着女子一起走，第三次她会在到达之前停住不动，和她对话后才会走过去。去グランアリーナ，开赛前有空，与观众席上的熟人们会话之后到入口遇见クラウス市长。回到准备室，比赛终于要开始了，装备防止气绝的フェザーブローチ。对手不用多说，就是罗兰斯少尉和3名特务兵。特务兵的能力没有什么很大的变化，使用大范围魔法将他们的HP削减到30%左右就可以用范围、全体的Sクラフト来个一网打尽，如果他们分得很散的话就比较难缠，如果被单独击败还会使用セラスの药来复活，还是要尽量找机会在我方行动内打死。罗兰斯少尉比较强，特技破碎剑攻击力很高还带气绝效果，HP到一半左右会变出分身(全属性弱，物理防御低)，其他倒也没什么特殊的，注意回复即可。战斗结束后奥利皮埃因为私自参加武术大会而被缪拉(ミュラー)带了回去，不过缪拉最怕的还是怕奥利皮埃把晚餐会弄砸导致什么外交问题，那就麻烦了。去グランセル城，迎接的竟然是卡诺奈大尉，一番话中带刺的对话之后被领到房间里。艾斯特尔以参观的名义从房间出来，想要先找到ヒルダ夫人。和各个房间的人对话，向右上来到空中庭院，在女王宫前遇到希尔达(ヒルダ)夫人，她建议晚餐会结束后再来这里尝试和女王会面。回到自己的房间，晚餐会开始。晚餐会上里夏尔公布了一项意想不到的事情：女王退位，迪南公爵继位。在座的各位都很难相信。

アリシア女王への伝言6

走到大厅遇到里夏尔大佐，谈到了一些卡西乌斯的过去事。前往刚才的女佣准备室，换衣服前往女王宫。到女王宫2楼发生终于见到了阿里斯亚(アリシア)女王，将事情传达给了她。女王讲到了卡西乌斯的过去事，并委托艾斯特尔一行救出被情报部囚禁的人。回到自己的房间的途中被卡诺奈大尉撞见，幸亏仁以出色的演技而蒙混过关。仁似乎也已经知道了不少事实，二人将女王的委托告诉了他，他爽快地答应协助。

报酬：20000ミラ、BP10＋8

人质解放作战

为了本次作战而集结人手。全部十一卷《カーネリア》收齐的话可以去西区的咖啡店バラル的店主处对话，选择交换艾斯特尔或约书亚的最强武器：太极棍(埃斯特尔的武器)STR＋130、黑千鸟・白千鸟(约书亚的武器)STR＋130。

先去找4位游击士，グラッツ在居酒屋，カルナ在武器商店2楼，クルツ在旅馆2楼，アネラス在百货店。然后去リベール通信社2楼，但



是奈尔并不在，选项“谁かに呼び出された”BP＋2，“クローディア姬の缘谈について”BP＋2，由此推出奈尔可能也在エルベ离宫被抓了起来。去大圣堂东南房间找カラント大司教得知优丽亚中尉已经不在这里，所以亲卫队也暂时无法联系上。回游击士协会报告集结情况，讨论作战的时候优丽亚中尉突然出现，这下有足够的战斗力来分割成不同的作战单位。解散自由行动的时候去补充道具，整理装备，回到游击士协会和埃尔南对话正式出发。

人质解放作战2

随着其他各班的行动，艾斯特尔一行也突入エルベ离宫。西行出门后进入从南往北数第三个房间救出执事レイモンド。前往正北方大门发现打不开，去和执事对话，得知展示室有备用钥匙。展示室是顶端三个门最右边那个房间，调查最里面的壶得到钥匙。



开门进入后将和两名重装特务兵交战，攻击力很高且是范围攻击，防御和HP也不赖，所以队列要设成分散且注意回复。救出人质的时候得知了一个惊人的事实，库洛泽就是库洛迪亚公主。正当情报部的残党拿人质威胁的时候，谢拉轧德和奥利皮埃的出现化解了危机。

女王陛下救出作战

作战会议结束后，先操作约书亚一行去东街区的地下水路。地图东南方的楼梯标志就是现在所在的楼梯，“＝”号处就是隐藏道路，按照地图走即可。调查那里的墙壁就会打开隐藏道路，向最北方的楼梯标志前进。到达后选择“正午まで待机する”后切换到艾斯特尔一行的飞行艇，此时可以补充一些道具。再次切换到约书亚一行，从东南角的楼梯上去发生战斗，约书亚打开城门，亲卫队和游击士们冲入城内。



女王陛下救出作战2

再次切换到艾斯特尔，与卡诺奈大尉和两名特务兵战斗。特务兵会用复活药，优先消灭，卡诺奈大尉没什么有重大威胁的攻击方式，咏唱的时候用谢拉轧德的特技取消掉即可。前进途中不断有敌人出现，注意战斗后的回复。进入女王宫后与迪南公爵和一些特务兵战斗，这里只消灭特务兵结束战斗的话BP＋2。去女王的房间的阳台，罗兰斯少尉出现，他摘掉了头盔，全力与艾斯特尔一行战斗。既然是全力，自然要比武大会的时候强得多。首先要明确的是，对于现在的队伍来说，这是整个游戏中最强的BOSS，就算输了剧情也会继续，赢的话是BP＋3。想要战胜他首先级别必须高，步步为营，受到伤害就要回复，开始咏唱就要用特技取消，封魔对他是无效的，不过因为他速度超快，很有可能无法取消，好不容易削减的HP就会被完全回复，这里就需要一点运气了。如果能成功地削减到一半以下的HP，且有温存CP就能一口气使用Sクレフト打败他。成功救出女王后，为了阻止里夏尔大佐得到辉く环，前往地下。

报酬：20000ミラ、BP10＋5

辉く环

大家都来到了封印区画，这里果然是古代文明的遗迹。选择除了艾斯特尔和约书亚之外的两个同伴参加战斗。所有放有角色最强武器、强力装备的宝箱都有敌人，其中的フォトンジャッジ物理防御较高，而且会使用AAキャンセル来打消魔法，拿到最强武器前用速度快的魔法一体体确实地消灭。第三层会遇到卡诺奈大尉和两架ガンドール，看似很威猛，其实还没有宝箱里出现的一堆敌人强，只是HP和防御较高而已，反而是ガンドール召唤出来的ドゥームM型的大范围自爆比较有威胁。打败她之后这里成为中继点，



可以回复、买东西、更换同伴等等。再下2层到回复点之后就是最终BOSS4连战，调整好存好档上吧。

里夏尔为了让里贝尔这个和平的小国成为军事大国不惜要获得辉く环的力量，与众人展开了激战。

第一场对里夏尔和两台フォトンジャッジ。后者的特性上面已经说过，这里的强化了一点，会使用大范围300点左右伤害的攻击。里夏尔的攻击力并不太高，也没有什么恶心的特殊攻击，要抗住他的Sクラフト保持HP1500以

上即可。这里也没有什么必须要用CP的地方，积攒给下一场战斗吧。战斗后HP、EP全回复。

福音导力器发动，整个遗迹的导力都陷入了瘫痪，辉く环的第一层封印被解开，环的守护者トロイメライ启动。

第二场对トロイメライ＋ボソーブR（物理弱）＋ボソーブL（魔法弱）。由于ボソーブL会回复各个部分的HP，HP又少，先集中用魔法灭掉它。然后用物理攻击灭掉ボソーブR，咏唱就用特技打断。



トロイメライ的腹部激光是攻击力最高的一招，大约1300左右伤害，要么在准备期间躲开，要么使用アースウォール硬扛，就算被打中也只要及时回复就可以了，所以几乎没有任何威胁，之后用魔法在远处狂轰滥炸即可。

第三场对变形后的トロイメライ，在HP13000以上的时候会用AAキャンセル打消我方的咏唱中的魔法且伤害较大，放魔法的时候注意行动顺序。召唤的アポストールアルファ和アポストールベータ没有必要特意去打，还会再招出来的。最强力的デスレイジ伤害在2500以上，除非我方角色已经很高级别，不然不加防御或者アースウォール肯定会被一击必杀，不过只是单体攻击，复活即可。5000以下时腹部激光会无法使用，全体攻击ジェノサイド追加，攻击力不是很高，注意回复即可。在腹部激光或者ジェノサイド释放完毕后会防御力下降，这时候是用Sクラフト猛攻的好机会。

正当众人精疲力竭，以为已经打倒了它的时候，トロイメライ又站了以来，向众人袭来的一瞬间里夏尔挡住了攻击，他要一个人顶住以让艾斯特尔一行先走，但是手上的剑不小心被弹走，正在里夏尔发表他的遗言（汗）的时候，卡西乌斯出现仅用一击就将右臂砍断。

第四场就是个过场，大家的CP槽都满的，用Sクラフト秒杀トロイメライ吧。

报酬：BP12



卡西乌斯和大家寒暄之后，外面军队的压阵也已经被摩尔干将军和西德少佐控制住退了回去，就这样由情报部发动的政变落下了帷幕。

一周后，艾斯特尔和约书亚在游击士协会获得了正游击士的资格，

卡西乌斯也决定重新回到军队去重整军容。但现在看来，事件中仍旧有许多未解之谜。不过现在还是参加女王的生日祭典为重。此时有最后一个分支任务可做：帝国大使馆の依赖。各处都转过之后，去东区百货店北面的长凳处休息，接下来就是出乎所有人意料的结局了……

支线任务彻底解析

所有任务按接到的顺序排列

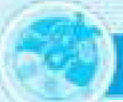
序章



光る石の探索

和メルダース工房后门的カレル对话，调查リノン综合商店门前的排水沟，去东南方的地下水道深处那个铁门处得到クオーツの欠片，再去和カレル对话即可。

报酬：30ミラ、BP2、ドリルミートボール×5



ミルヒ街道の手配魔兽

从西门出去就是ミルヒ街道，往ヴェルテ桥·关所方面前进3个地图有一只パイルプラント，物理攻击没什么效果，火弱点所以事先装上火属性结晶回路后用ファイアボルト就能很轻松打败它，注意击破时会自爆，要么远离它把它击破，要么保持HP在200左右。

报酬：600ミラ、BP3



キノコ狩り



去ロレント发着场与オーヴィッド对话。去マルガ山

道，往マルガ矿山方面前进，到有一个死胡同的地方调查宝箱旁边的草丛得到ホタル茸，之后与3只飞び猫战斗。回去再与オーヴィッド对话即可。

报酬：700ミラ、BP3

街道灯の交換

和メルダース工房里的フライディ对话。去ミルヒ街道，第二张地图靠近ヴェルテ桥·关所方面出口的灯就是需要交换的。选项"魔兽はあたしにまかせて！"则BP＋1，选"魔兽はヨシュアにお任せ！"并没有输错密码(544818)的话也是BP＋1，输错就没有BP奖励。战斗是4只飞び猫，没有难度。回去与フライディ对话即可。

报酬：600ミラ、BP3＋1、妨害2

药の材料采集



需要收集魔兽の羽和ベアズクロー，前者玩到这里应该已经拿到不少了，如果实在没有可以去打赤茶玉虫，几条街道上都有。ベアズクロー在ミストヴァルト，需要南下穿过エリーズ街道才能到达。那里的敌人等级比较高，刚接到任务就去的话建议买两个シルバーピアス装上防止中毒。进入ミストヴァルト后向东北方向前进可以看到一个装有ティアの药的宝箱，离宝箱北边不远就能采到ベアズクロー。收集到两样东西之后回到ロレント礼拜堂与デバイン教区长对话即可。

报酬：250ミラ、BP3

兵士训练

通过ミルヒ街道来到ヴェルテ桥，与房子内的アストン队长对话。接受任务后与两名王国军兵士战斗，除了HP稍微多点之外没什么强的，很轻松就能获胜。获胜的话ミラ＋200，BP＋2。

报酬：500＋200ミラ、BP3＋2

子猫の搜索

与在居酒屋アーベント东门外的イーダ得知小猫アリル走失了。在旅馆的西侧→游击士协会门口→时计塔附近→礼拜堂内可以看到小猫，然后在2楼抓到小猫完成任务。

报酬：500ミラ、BP2

エリーズ街道の手配魔兽

南下延エリーズ街道前进，需要消灭的ライノサイダー在必经之路上肯定不会错过。敌人的攻击力较高，注意回复，蓄好CP用Sクラフト一口气解决是较好的选择。

报酬：1000ミラ、BP4



第一章

亲书の配达

去ロレント礼拜堂和デバイン教区长那里接受任务得到教区长の亲书，到达ボース市之后去ボース礼拜堂把这个交给ホルス教区长即可。

报酬：800ミラ、BP2

山道の魔兽

从ボース西部的出口来到西ボース街道并往ラヴェンヌ山道前进，最终来到ラヴェンヌ村。去北方的村长家里和村长交谈，得知详细情况。从北面出口来到ラヴェンヌ山道，向西行，切换地图之后再向西不多久就能遇到フェイトスピナー，物理防御很高，攻击力一般，注意回复并用魔法攻击就能轻松击败它。回村子报告后完成任务。

报酬：1500ミラ、BP4

食材の收集

需要收集魔兽の鸟肉×5，在アイゼンロード有很多鸟型的敌人会掉，在梅贝尔市长给了依赖信之后就能前往收集，把收集到的交给レストラン・アンテローゼ厨房中的ゲルナ即可。

报酬：800ミラ、BP3、王国风オムレツ的菜谱

东ボース街道の手配魔兽

具体位置在雾降り峡谷方面和ボース方面分支的南面。敌人为キングスコルプ(土弱)＋クインスコルプ(风弱)×3，物理攻击防御都很比较高，除了用Sクラフト能打出高伤害外就要使用相应弱点的魔法才能比较有效率地消灭它们。

报酬：1000ミラ、BP4

ベアズクローの调查

通过东ボース街道来到雾降り峡谷，采地上的ベアズクロー。具体位置在下面这个任务魔兽身后的小道里。交给ボース市场的スペンス老人后完成任务。



报酬：1000ミラ、BP4

雾降り峡谷の手配魔兽

通过东ボース街道来到雾降り峡谷。向西侧分支前进就能遇到。出现マスタークリオン(火弱)+ボイルデッガ-G×2(火弱)+ボイルデッガ-R×2(水弱)，后面两种敌人会自爆，建议远处用魔法打，敌人只会使用魔法攻击，用谢拉轧德的特技配合妨害系的结晶回路也可以比较安全地打断敌人的咏唱。

报酬：2000ミラ、BP5

西ボース街道の手配魔兽

沿西ボース街道往クローネ山道方向前进就能在路边遇到。サンダークエイク(土弱)会使用全体攻击，不过攻击力并不太高，可用全体回复来对应，使用土属性魔法攻击并事先蓄一些CP可以轻松一点。

隐藏任务：琥珀の塔の不审者

这是第一个没有在揭示板上出现的隐藏任务。从ボース南市区出去来到アンセル新道，沿着路到达琥珀の塔。进入之后大家听到有说话声之后决定进行调查。任务开始，塔内敌人并不强。装有锁かたびら和翠耀石の护符的宝箱有ラバートラッパー守护，会自爆，使用高级土魔法，攻防兼具，让一个角色装备琥耀石の护符能减少全灭的可能性。在5F遇到阿尔巴教授，救下他之后把他护卫到入口任务完成。

报酬：2000ミラ、BP4

护卫の依赖

与在フリーデンホテル的ハルト对话。去ボース西出口与ハルト对话任务开始。向クローネ山道前进，途经吊桥的时被前后夹击，选择“正面突破ね！”是ヒツジン×4的2连战且BP+1，ミラ+200，选另一个是ヒツジン×8且被先制，当然选正面突破。敌人很弱，很快就能解决掉。护卫到クローネ关所任务完成。

报酬：1000+200ミラ、BP4+1

アンセル新道の手配魔兽

从ボース南街区来到アンセル新道，一路向ヴァレリア湖畔走就能遇到。アンバータートル×6，用火属性魔法可以轻松全灭。

报酬：1500ミラ、BP5

盗まれた指轮

把在空贼老窝里得到的贵石の指轮交给ボース南街区东部民家的ラーナ即可。

报酬：2000ミラ、BP3

隐藏任务：黒いノート

把在空贼老窝里得到的黒いノート交给ハーケン门地下牢房前的卫兵即可。

报酬：2000ミラ、BP5

第二章

隐藏任务：灯台の魔兽扫讨

与バレンヌ灯台前的フォクト老人对话发生。消灭里面的敌人，一共是4组レッドシュモク×3，行动速度较快，能先制攻击开始自然最好。

报酬：1500ミラ、BP4

メーヴェ海道の手配魔兽

在去ルーアン的必经之路上。敌人是ジャバ(水弱)+ストーブプラント×2(水弱)+サメゲーター×2(全弱)，ジャバ只会使用些低级魔法，其他都是杂兵，多用水属性魔法可以轻松全灭这些敌人。

报酬：1500ミラ、BP4

试作品の搜索

在任务アイナ街道の手配魔兽中打败敌人可得到试·零式导力铳，交给ルーアン市ジョアン武器商会2楼的カルノー即可。

报酬：1000ミラ、BP3 攻击2

仓库の键

与在ルーアン市南街区西部的ハーグ对话。在如图所示的地方调查发现水中有发光的东

西，去酒场2楼调查钓鱼竿，与1楼老板对话借到钓鱼竿，去发光的地方把钥匙钓上来，交给ハーゲ后任务完成。记得把钓鱼竿还给老板。



报酬：1000ミラ、BP2

アイナ街道の手配魔兽

从ルーアン南街区来到アイナ街道，去紺碧の塔方向。敌人是ヘルムキャンサー×5，反射普通攻击和クラフト攻击，还会叫来ミントボム，用强力魔法应战吧。ミントボム会使用ダイヤモンドダスト，事先装备フレイムジッポー防止冻结。战斗中必须集中精力消灭ヘルムキャンサー，不然ミントボム会源源不断地出现，ミントボム在咏唱的时候应尽快消灭掉或者移动到范围之外，不然会受到很大的伤害。

报酬：1500ミラ、BP4

整备用カバンの运搬

去导力工房与前台的人对话接下任务。把东西拿到バレンヌ灯台与老人对话即可完成任务。但任务中还可以拿到其他东西：与餐馆里的プレミオ对话得到アゼリア・ロゼ，交给老人可得到作业用ヘルメット。在マノリア村杂货店买辛口アンチョビ，交给老人可得到斗魂はちまき。

报酬：1000ミラ、BP4、作业用ヘルメット、斗魂はちまき

古地图の调查

去メーヴェ海道如图所示(从北部的水边小路走)的地方找到海图の切れ端和スカルダガー，交给ルーアン礼拜堂中的ジミー即可。如果之前救过他还能得到1000ミラ和BP2的追加奖励。



报酬：1000+1000ミラ、BP3+2、スカルダガー

探索の护卫

与マノリア村北面出口附近的アメリア对话。去クローネ山道，途中遇到受到袭击的オーヴィッド。敌人是ボイルデッガーR(水弱)×3，用水魔法可以轻松击破。战斗后带オーヴィッド回到マノリア村完成任务。

报酬：1500ミラ、BP5

灯台盗难事件

去ルーアン南街区东口的ルーアン市长邸，与基尔巴德对话接下任务。得到一张怪盗留下的卡片。根据内容去各处调查。3つめの巨人指的是北街区南西的灯台。继续得到卡片，去餐馆2楼调查轮盘赌的转盘，那就是赤と黑とが繰り广げる果てなき圆舞的所指。接下来是陆の港で身を休める1つ目の狮子，陆の港是指ルーアン发着场，调查如图所示的车辆。最后去南街区西部调查钢铁の鹤所指的起重机，但旁边没有需要的桶。下面的剧情需要完成仓库の键这个任务才能继续，与西面的ハーゲ对话，剧情后任务完成。



报酬：5000ミラ、BP7

旅行者の说得

从ルーアン南街区来到アイナ街，沿路一直到エア=レッテン・关所，进入后来到2楼接受任务。去1楼客室。分别选择"阁下、お迎えに参りました。"、"市长邸からです。"、"ええ！こんな粗末な所に……"和"あ、阁下の足下に……"可以BP+2。

报酬：1000ミラ、BP3+2

学园祭隐藏任务：旧校舍の魔兽退治

通过王立学园・里道来到旧校舍，进入后消灭里面的4组ラップスパイダー×3完成任务，敌人的攻击有毒，装备シルバーピアス即可。

报酬：1000ミラ、BP3

学园祭隐藏任务：校庭の饰り付け

与本馆旁的用务员パークス对话接受任务。一共三处，男子寮的门口，本馆和クラブ

ハウス之间，讲堂入口的右侧。

报酬：500ミラ、BP1

学园祭隐藏任务：研究资料の收集

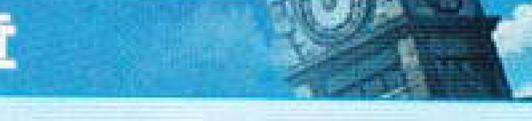
去クラブハウス2楼的资料室与ロジック对话。寻找ルーアン经济史3卷。上卷在旁边的男子ロッカ一房间里，中在本馆职员室里，下在男子寮1楼的某个房间里。找到后再去对话即可。

报酬：500ミラ、BP1

メーヴェ海道の手配魔兽2

在剧情中肯定会遇到。基本上都是水弱的敌人，推荐用范围水属性魔法攻击。

报酬：2000ミラ、BP5



第三章

临时司书求む

与中央工房2楼资料室的コンスタンツェ对话接受回收书的任务。3楼设计室得到结晶光学论集，4楼医务室得到猫语日常会话入门，实验室得到明日の料理，回去对话完成任务并接到隐藏任务。

报酬：250ミラ、BP3

隐藏任务：临时司书の残业

经过トラット平原道来到エルモ村，在宿屋红叶亭如图所示的地方找到エルベキッツキの生态，回去和コンスタンツェ对话完成任务并继续接到隐藏任务。



报酬：500ミラ、BP3

隐藏任务：续·临时司书の残业

去トラット平原道往ヴォルフ砦方向前进一张地图，去地图上唯一没有地名的那个出口，可以看到得到的图示形状的石头，调查中间得到《ハーツ少年の冒险·下》，回去和コンスタンツェ对话完成任务并继续接到隐藏任务。

报酬：1000ミラ、BP4



隐藏任务：续续·临时司书の残业

从ツァイス东门通过リッター街道来到セントハイム门，调查3楼的桶得到31本の糸杉和妨害3，至于为什么在这里，把那段文章左边和右边纵读连起来就知道了。回去和コンスタンツェ对话完成任务。

报酬：2000ミラ、BP4、妨害3

トラット平原道の手配魔兽

从ツァイス南出口来到トラット平原道，往ヴォルフ砦方向前进，沿道路走就能遇到。敌人是クロノサイダー×4，HP很多也没有显著的弱点，攻击力倒是一般，黑暗它们再逐个击破是较好的办法。

报酬：1500ミラ、BP4

新制品のテスト

从中央工房4楼实验室得到ストレガーα，装备后去3个或以上的以下地点：エア＝レッテン·关所、エルモ村、レイストン要塞、セントハイム门、ヴォルフ砦回来对话即可完成任务。如果去了4个或以上地方则BP＋2。

报酬：2000ミラ、BP4＋2　ストレガーα　ストレガーβ

运搬车の搜索

去トラット平原道往ヴォルフ砦方向前进一张地图，西南角可以看到一辆车，对话后受到装攻ウサギ×6(全弱)的攻击，聚集在一起的话两个大范围魔法就能全灭，很简单。完成后接到下面这个任务。

报酬：1000ミラ　BP4

隐藏任务：运搬车の修理

和中央工房3楼设计室的プロメテ对话得知他也不知道哪里有引擎。去5楼演算室调查运搬车这个项目得知在地下工厂搬入口，去B1外面和ルーディ对话得到驱动オーブメント，最后上面任务中的地方对话即可。

报酬：1500ミラ、BP5

新食材の调达

从中央工房4楼实验室的温室里得到にがトマト，与市区居酒屋フォーゲル里的ベン对话选择给他看食材即可。

报酬：1000ミラ、BP3

禁烟强化周间

与中央工房4楼医务室ミリアム对话，给旁边的小猫新鲜ミルク(没有的话去商店买)就会跟着大家走，去2楼工房长室发生剧情，进入后调查里面的门，从旁边的桌子上拿到钥匙后进入调查得到烟草后任务完成。

报酬：2000ミラ、BP4

复活爱の使者

经过トラット平原道来到ヴォルフ砦，与大门前的士兵ブラム对话得到フェイへの手指和用来买礼物的1000ミラ，回到ツァイス的道具店买礼物，根据不同礼物会有不同BP加成，最高+4的是もこもこニット帽。最后去中央工房B1的地下オーブメント工厂把信和礼物交给フェイ即可。

报酬：2000ミラ、BP2+4

リッター街道の手配魔兽

从ツァイス东门到リッター街道，魔兽位于第二张地图的中间。メルクリバイパー+ペインコブラ×5，攻击都带毒，装备シルバーピアス是必要的，敌人都是风火属性弱，用相应大范围魔法就能迅速消灭。

リッター街道の手配魔兽2

剧情上必定会遇到。敌人比较多且有两种比较特殊。ソリッドドーザー的攻击会延迟我方的行动，应首先消灭掉不然对我方很不利。ブラディセイバー(水风弱)会吸血，被打死还会提升其他魔兽的能力，建议最后再打。配置水风系大范围魔法能较有效率地输出伤害。

报酬：3000ミラ、BP6

终章



地下水路西区画の手配魔兽

去西街区的西南角的地下水路。向北前进就能遇到，敌人是シザーハンズ×8，全属性弱但普通攻击带有一定几率的即死效果，用大范围魔法一口气消灭掉比较好。

报酬：3000ミラ、BP8

地下水路东区画の手配魔兽

去东街区的东北角的地下水路。敌人是ボーンフィッシュ(火弱)×4，用火魔法可以轻松击破，装备防止冻结的フレイムジッポー以抵抗它的特殊攻击。

报酬：3000ミラ、BP8

帝国大使馆の依赖

女王生日祭典开始之后，去グランセル城2楼右边尽头的谈话室与奥利皮埃对话，回游击士协会调查揭示板发现这个任务，回来再和奥利皮埃对话即可完成。

报酬：2000ミラ、BP3

シャイニングポム的出现地点

シャイニングポム是一种在每章特定地点出现的敌人，特点是回避率极高，普通攻击几乎不可能打中，属性魔法也是无效的，但经验和セピス都很多，使用艾斯特尔那种hit多的Sクラフト在セピス增加奖励的回合打倒后可以入手大量的セピス。

序章：ミルヒ街道，ヴェルテ桥外的地图的中央。

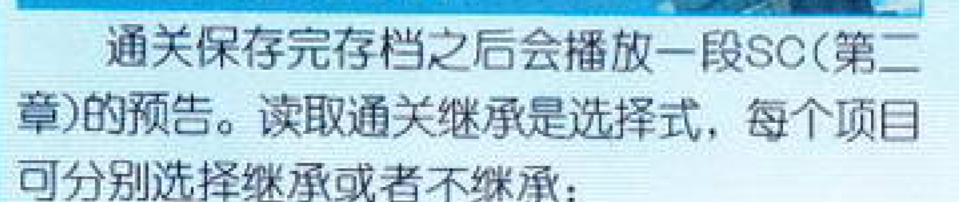
第一章：西ボース街道，クローネ山道外的地图中央。

第二章：メーヴェ街道，ルーアン市外的地图北部，沙滩附近。

第三章：トラット平原道，红莲の塔外的地图中央，水池附近。

终章：エルベ周游道，エルベ离宫东边外的地图中央，在一个宝箱附近。

通关之后



通关保存完存档之后会播放一段SC(第二章)的预告。读取通关继承是选择式，每个项目可分别选择继承或者不继承：

ミラ和セピス

道具(回复，食材和カーネリア)

装备和结晶回路(各10个为止，不包括任务关联的)

手帐

人物状态(等级和结晶槽开封状态)

难易度





全结晶回路一览

结晶回路名	效果	制作材料	备注
地属性			
防御1	DEF+5%	地 20	—
防御2	DEF+10%	地 200	—
防御3	DEF+15%	地 800	—
毒の刃	附加毒10%	地 50	—
封魔の刃	附加封魔10	地 50	—
石化の刃	附加石化10%	—	准游击士六级奖励

水属性			
HP1	HP+5%	水 20	—
HP2	HP+10%	水 200	—
HP3	HP+15%	水 800	—
治愈	移动时HP回复	—	クローゼ初期装备
精神1	ATS+5%	水 30	—
精神2	ATS+10%	水 300	—
精神3	ATS+15%	水 900	—
冻结の刃	附加冻结10%	水 50	—

火属性			
攻击1	Str+5% DEF-5%	火 20	—
攻击2	Str+10% DEF-10%	火 200	—
攻击3	Str+15% DEF-15%	火 800	—
封技の刃	附加封技10%	火 50	—
混沌の刃	附加混乱10%	火 50	—
必杀の刃	会心一击率10%	—	准游击士三级奖励

风属性			
魔防1	ADF+5	风 20	—
魔防2	ADF+15	风 200	—
魔防3	ADF+30	风 800	—
回避1	AGL+1	风 20	—
回避2	AGL+2	风 200	—
回避3	AGL+3	风 800	—
睡眠の刃	附加睡眠10%	风 50	—
妨害1	20%打断咏唱	风 30	—
妨害2	20%打断咏唱	风 300	—
妨害3	20%打断咏唱	—	任务：续续·临时司书の残业中得到
美臭	容易被魔兽发现	—	绀碧の塔5F宝箱

时属性			
行动力1	SPD+10%	时 20	—
行动力2	SPD+20%	时 200	—
行动力3	SPD+30%	时 800	—
暗の刃	附加暗黑10%	时 50	—
死の刃1	战斗不能10%	—	准游击士四级奖励
死の刃2	一次性战斗不能100%	—	—
驱动1	咏唱时间缩短	时 20	—
驱动2	咏唱时间缩短	时 200	—

空属性			
移动1	MOV+1	空 100	—
移动2	MOV+2	空 200	—
移动3	MOV+3	空 1000	—
省EP1	EP消费量-10%	时 10 空 20 幻 10	—
省EP2	EP消费量-25%	时 100 空 200 幻 100	—
省EP3	EP消费量-50%	时 800 空 1000 幻 800	—
范围1	魔法范围+1	—	绀碧の塔中得到
鹰目	可以看到远处的魔兽	—	准游击士七级奖励

幻属性			
EP1	最大EP+5%	时 10 空 10 幻 30	—
EP2	最大EP+10%	时 100 空 100 幻 200	—
EP3	最大EP+15%	时 500 空 500 幻 800	—
命中1	DEX+5	幻 20	—
命中2	DEX+10	幻 200	—
命中3	DEX+15	幻 800	—
情报	可得到魔兽的详细情报	—	准游击士八级奖励
阳炎	不容易被魔兽发现	—	准游击士五级奖励
叶隐	不遇敌	—	地下水路北区

料理一览

这里列出的料理获得方法有一部分并不是只有那里才有，这里只是提供第一次能得到的地点，以下按剧情地点顺序排列。

大皿料理

料理名	HP回复量	效果	获得地点
一本气パスタ	180	—	ロレント市
仰天チーズリゾット	250	复活	ボース市
王国风オムレツ	500	—	任务"食材の收集"的奖励
顽固パエリア	450	—	マノリア村
地狱极乐锅(暗锅)	1	随机1人HP1，CP增加	雾降り峡谷
健康おじや	750	复活	ルーアン市
ジェニスランチ	650	—	ジェニス王立学园

诱惑山菜锅	800	CP+20	エルモ村 泵修好后宿屋内
究级肉锅	5000	复活	セントハイム门
浑身ブイヤベース	1500	CP+30	王都グランセル
匠风ライスカレー	1000	—	王都グランセル

携带料理			
料理名	HP回复量	效果	获得地点
メイプルクッキー	80	—	初始获得
ミルクレープ	200	—	ロレント市
フライドポテト	100	MOV+1	ロレント市
カーマイン・アイ	100	解黑暗	ロレント市
フラワリィソーダ	250	解毒	ロレント市
ドリルミートボール	120	STR+5%	任务光る石の探索奖励
レッドテールスープ	250	解封技	ボース市
フルマウススープ	300	解封魔	ボース市
フラワリィゼリー	550	解毒	ボース市场
スイートカステラ	200	SPD+15%	ボース市场
梦见る甲罗焼き	50	复活	翡翠の塔5F宝箱
アップルアイス	300	—	ラヴェンヌ村
绞りきりジュース	300	解石化	ラヴェンヌ村
ビーストステーキ	180	CP+20	ラヴェンヌ山道宝箱
咒いの目ン玉焼き	350	解黑暗	琥珀の塔4F的宝箱
カサギの天ぷら	200	—	ヴァレリア湖畔
フナの味噌煮	300	—	ヴァレリア湖畔
レインボウの盐焼き	400	—	ヴァレリア湖畔
オロショの串焼き	500	—	ヴァレリア湖畔
サモーナのムニエル	600	—	ヴァレリア湖畔
サラダサンド	150	—	ハーケン
アゼリア・ロゼ	500	复活	ルーアン市
鱼卵の酒蒸し	600	解冻结	ルーアン市
灼热フライドチキン	700	解封技	绀碧の塔4F宝箱
朝摘みハーブティ	200	解混乱	マノリア村
オレンジアイス	300	—	ジェニス王立学园学园祭
コーヒーアイス	400	解睡眠	ジェニス王立学园学园祭
穴空きポップコーン	400	MOV+2	ジェニス王立学园学园祭
虹色ゼリービーンズ	350	CP+25	ジェニス王立学园学园祭
ロイヤルクレープ	400	解毒和混乱	ジェニス王立学园学园祭
小鱼の盐釜焼き	450	DEF+10%	エア＝レッテン・关所
黑胡椒スープ	550	解气绝	ツァイス市
うずまきパスタ	600	解混乱	ツァイス市
旬のフルーツタルト	400	—	ツァイス市
携带ブイヤベース	600	CP+30	阅读任务"临时司书求む"中得到的明日の料理
にがトマトサンド	100	CP+40	任务"新食材の调达"中得到
ふっくら温泉卵	450	—	エルモ村
フルーツ牛乳	600	SPD+30%	エルモ村 泵修好后宿屋内
特制卵酒	1000	复活	エルモ村 泵修好后宿屋内
魔兽鱼の活き造り	800	Str+10%	エルモ村 泵修好后宿屋内
卵の地狱焼き	500	解混乱睡眠和气绝	红莲の塔
ミックスカクテル	1400	解全异常	王都グランセル
スペシャルアイス	1000	CP+25	王都グランセル
リフレッシュパイ	800	—	王都グランセル
ゴージャスクレープ	700	—	王都グランセル
浓缩エスプレッソ	500	解睡眠	王都グランセル
かみつきスペアリブ	800	Str/DEF+15%	王都グランセル地下水路

文 软饼干

NDS 马里奥对大金刚2 迷你玩具之旅
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis

◆Nintendo◆ACT◆2006年9月25日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆512Mb◆34.99美元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

马里奥上演英雄救美的好戏！玩具马里奥军团全体出动！

马里奥大叔和大金刚这对欢喜冤家又和广大玩家见面啦！不过这回马里奥大叔并没有亲自出马，而是操纵着一队玩具马里奥前去制服惹下一连串麻烦的大金刚。可爱的画面、滑稽的音效、丰富的解谜要素，非常适合在茶余饭后玩一玩。本作中的每一关都不难，难点在于如何获得金星评价。由于游戏时间和篇幅的限制，笔者并不能进行详细解说，本文只是起到一个抛砖引玉的作用，而真正的完美通关之路还得让玩家亲自去挖掘吧，毕竟自己开动脑筋解开谜题才是游戏的乐趣所在。

故事起因

晴空万里的好日子，蘑菇王国的新玩具展览会隆重开展，马里奥大叔作为迷你马里奥玩具的形象代言人参加了剪彩仪式。剪彩的过程中，观众席中坐着的大金刚突然对台上的一位女士产生了好感，但是那位女士好像对大金刚送出的玩具不感兴趣，大金刚随即发飙了，挟持了女士跑到了楼顶。正当马里奥大叔毫无对策的时候，一整排的迷你马里奥玩具站了出来了……







主线模式（MAIN GAME）

本作的故事模式，玩家要从1楼（FLOOR 1）开始闯关，直到来到楼顶(R)将大金刚最终制服。每一大关包含了9个小关、1个迷你游戏关和1个BOSS战关卡。来到顶楼（R）后便能直接进入最终BOSS战。另外还有两个隐藏BOSS关（B1和B2），分别需要40个银星和40个金星评价才能开启。

建筑乐园（CONSTRUCTION ZONE）

在这里可以选择联机或Wi-Fi模式来进行多人游戏。当然最有特色的便是在该模式下，玩家可以亲自设计出独特的楼层来供其他人游戏。



创造楼层（EDIT LEVEL）

这里可以总共可以让玩家设计出8个楼层。进入设计界面后，玩家可以按自己喜好来随意设计楼层，你既可以从头设计，也可以让电脑帮着设计出一个雏形，然后再进行修改。设计界面简单易懂，选择好物品后便可以用触控笔拖拽到场景中，不满意的设计可以擦掉重新来过。

设置模式（OPTIONS）

在这里可以调整游戏音效，观看各种游戏图片和制作个人名片等。

展览室（SHOWROOM）

MOVIES

在这里可以观赏游戏中出现的所有CG，一共有4段。分别是进入游戏前的那1段；开始新游戏后的那1段；初次爆机后的那1段；完成隐藏BOSS战后的1段。

GALLREY

在这里可以观赏游戏中出现的图片，一共18张。

CREDITS

制作人员简介，初次爆机后开启。

TITLE

标题画面设定，一共4种。根据游戏的评价不同，标题画面和背景音乐会发生变化。最初默认的是迷你马里奥，而当你把80关(包括每层的DK关)以全铜星评价通过后，便可以开启该项目，标题画面中会出现迷你蘑菇小子；获得全银星评价后会出现迷你碧奇公主；全金星评价后会出现迷你大金刚。不要小看这些变化，这些可是你辉煌成就的体现哦！



游戏要点



在制作本作的攻略前原本想一关一关进行详细解说，但是在实际拿到游戏后，发现那接近90关的惊人关卡数量实在是过于庞大了，如果全部写出来的话，首先时间和篇幅都不允许，然后每一小关的游戏路线都不止一条，所以在这里，笔者只能谈一下游戏中出现的各种道具、机关以及各种技巧，还敬请各位读者谅解。

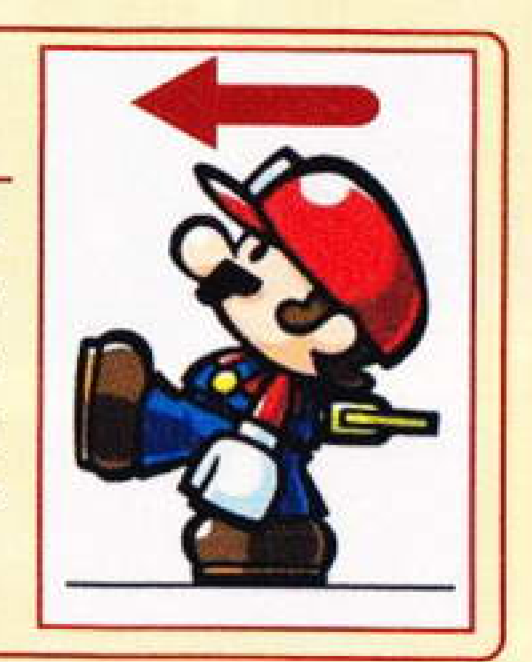


迷你马里奥

游戏中玩家要同时操纵数量不少的迷你马里奥，由于这些小家伙都是机器人，发动起来后如果不指挥它们可是会四处乱窜的，碰到敌人就会损坏，从高处掉下来也会损坏，这些设定绝对能让还不熟悉本作的玩家抓狂一阵子了。所以想要完美操纵迷你马里奥就必须明确了解它们的行动规则以及操作方法。

移动

利用触控笔向左侧或右侧划动迷你马里奥的话，迷你马里奥便会向相应的方向进行移动。



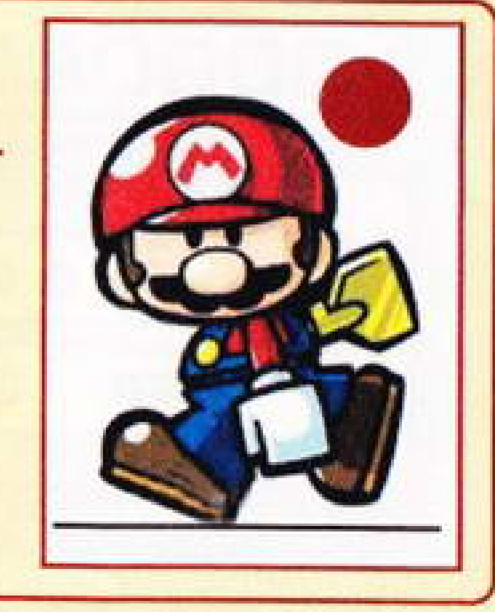
原地跳跃

利用触控笔向上划动迷你马里奥的话，迷你马里奥便会进行一次跳跃。注意原地跳跃只能是在迷你马里奥静止状态下使出，利用原地跳跃可以躲避地面的一些杂兵。



停止

利用触控笔点击移动中的迷你马里奥便可以令其立即止步。（止步时会举手并大喊一声“哦呀”）



向前跳跃

操作方法与原地跳跃差不多，只要向上划动处于移动状态中的迷你马里奥就能使其向前跳跃。



对碰

当两个迷你马里奥发生接触时，它们便会各自向相反的方向移动。注意千万不要让一堆迷你马里奥发生碰撞，不然保证你手忙脚乱的。



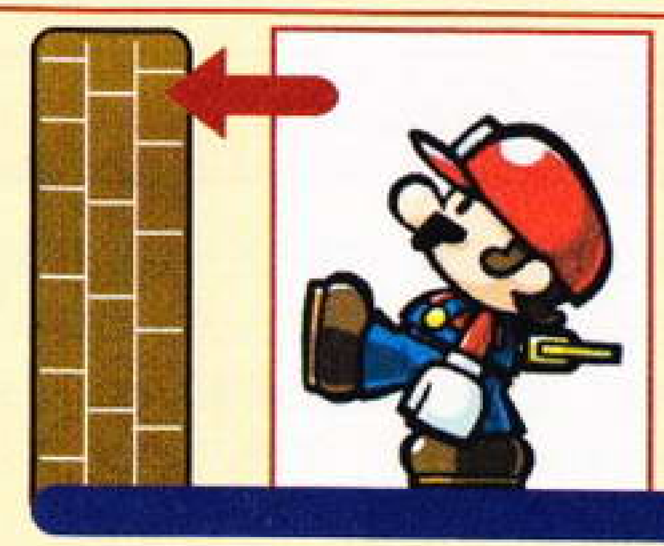






碰壁

如果迷你马里奥在移动时碰上墙壁，便会自动往反方向移动。



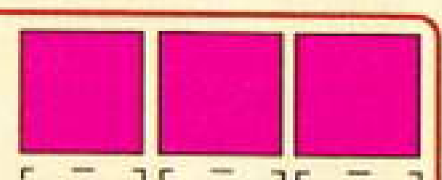




机关和道具

游戏中遇到的机关种类比较丰富，熟悉这些机关的运作方式也是获得高评价的关键所在。

彩色方块



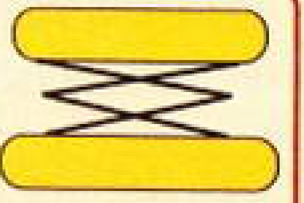
用触控笔点击这些彩色方块时，便可获取相应数量的彩色方块，然后用来填补指定位置（有虚线轮廓的地方）的缺口，便可以让迷你马里奥顺利通过。

矮柱机关



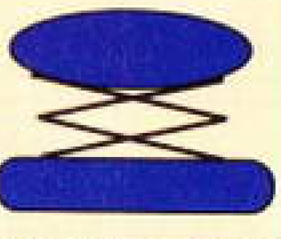
场景中有3种颜色的矮柱，踩下相应颜色的矮柱后，相对应颜色的横向或竖向的柱子便会开启。比如踩下黄色矮柱后，横向或竖向的黄色柱子便会伸出，同时其他颜色的柱子便会收起。

垂直弹簧



当迷你马里奥跳上去后，可以垂直地把迷你马里奥向上弹起，利用这个原理可以把迷你马里奥弹到上一层。

强力弹簧



此类型的弹簧不是垂直弹射的，而是可以向左或向右弹射，利用这个原理可以把迷你马里奥弹向左侧或右侧的高处。

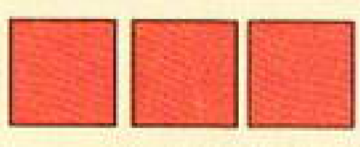
水管通道

利用触控笔划动水管的阀门把手便可以控制管道的连接，以此来改变迷你马里奥的走向。

电梯

一种传送机关，需要点击电梯开关才能实现向上或向下运输。一部电梯可以同时输送两名迷你马里奥。

火焰方块



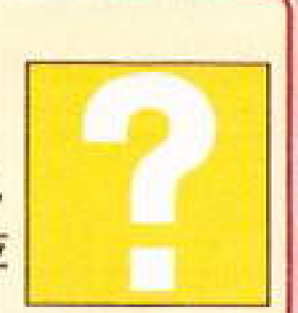
作用和彩色方块类似，不过在某些关卡中需要利用其火焰属性来烧毁挡路的木板，但要注意别烧坏迷你马里奥哦。

锤子



游戏中的强力武器，获得后可以便击倒所有敌人，碰到诸如面具小子等小型敌人便能直接将其击飞。这里要注意的是，锤子的使用时间不是无限的，惟一能延长其作用时间的方法是用触控笔向上划动攻击状态中的迷你马里奥，它便会抛起锤子，然后再控制它接住锤子，这样又能继续维持攻击状态了。

问号砖块



顶一下后会出现火焰花，吃了以后嘛～哼哼！大家都应该知道是什么了吧？

旋转单杠

当迷你马里奥跳起来抓住单杠后，需要使用触控笔快速划动单杠一侧的滚轴，然后再向上划动迷你马里奥便可以把其送到高处，旋转速度越快跳得越高。另外当迷你马里奥吊在单杠上时，左右划动迷你马里奥可以让它左右移动。

旋转楼板

为数不多的冷门机关，划动楼板后可以把迷你马里奥送到相反的那一层去。

蹬墙跳

游戏中某些场景中有特殊的墙壁，跳上去后再划动迷你马里奥就能进行蹬墙跳了。

敌人

游戏中的敌人种类不少，而且各自拥有的特性也各不相同，某些敌人拥有的特性还能助迷你马里奥一臂之力，请务必好好利用这些反面角色。

面具小子

大家非常熟悉的怪物，迷你马里奥一接触面具小子就会损坏。玩家可以操纵迷你马里奥跳到面具小子的头上来通过。



乌贼

接近乌贼后，它就会上窜下跳的，看准机会通过它吧。

食人花

固定不动的敌人，其惟一的威胁便是口中吐出的火焰球，可以使用彩色方块隔离掉这些火焰球，不让火焰球回到食人花口中，这些食人花就只能张大嘴巴不再动弹了。

螃蟹

横向移动的敌人，靠近后它会伸出爪子，能对迷你马里奥造成不小的威胁。另外由于不能站到其头上，所以还是使用锤子把它们干掉吧。

石头脸

和乌贼差不多性质，只会上下移动来骚扰迷你马里奥的前行。

食草兽

喜欢吃藤蔓的敌人，它会优先顺着藤蔓移动，注意它的活动路线即可轻松躲过。

迷你大金刚



体型最大的敌人，不过不要担心，它没有任何的杀伤力也不会移动。当迷你马里奥接触到它后，它只会把迷你马里奥来回抛来抛去，利用这个原理可以把迷你马里奥抛到原本跳不上的位置。当你想停下它时，只需要用锤子或发射火焰球来击晕它，注意！只是击晕，过一会它就会恢复常态。

敲钹大金刚



没有直接杀伤力的敌人，当它与迷你马里奥处于同一平面的时候，便会快速移动过来，注意别被它逼到死角里去。玩家可以操纵迷你马里奥跳到它头上去来躲过骚扰。

背筐大金刚



会移动的敌人，接触迷你马里奥后就将其会装到背上的筐子里，想要救出被挟持的迷你马里奥就必须击晕它才行。

领带大金刚

同样是没有杀伤力的敌人，迷你马里奥可以跳起抓住它的领带来通过某些特殊路段，想下来也只需往下划动迷你马里奥即可。

影响评价的物品

能影响评价的物品不是太多，还是比较简单明确的。

黄金迷你马里奥

与普通马差不多性质，只是外表颜色呈金色，当其成功达到终点时，获得的分数×2。

金币

加分道具，每个50分。

大金币

加分道具，每个500分。

字母卡片

加分道具，每小关有1张，每张1000分。当收集其9小关中的字母卡片后，凑齐"MINIMARIO"这个单词后便可以开启这层楼的迷你游戏。



本作的评分规则简单明确，想到获得金星评价，就要想办法达成特定的条件并获得足够的分数才能够实现。

时间（Time）

过关时剩余的秒数，每秒可以获得10分。

连锁（Chain）

当每个迷你马里奥进门后约有 3 秒的连锁有效期，而在此期间再进入一个迷你马里奥的话便可以获得双倍的分数。超过连锁时间，下一个进门的迷你马里奥会重新以 1000 分来计算。比如3个迷你马里奥连续进门，那获得的分数便是 1000+2000+4000=7000 分。如果关卡中还有黄金迷你马里奥的话，请务必让其最后一个进入，因为它的分数是翻倍计算的。比如最后一个是黄金迷你马里奥，而前面两个是普通迷你马里奥的话，那最后的得分便是 1000+2000+4000 × 2=11000 分。

全部通过（ALL Mario）

关卡中的迷你马里奥全部达到终点后，便可以获得这个奖励，奖励分数为 5000 分。

完美连锁（Perfect Chain）

完美连锁奖励，同一关中的所有迷你马里奥是在一次连锁中进门的话，便可以获得这个奖励，奖励分数为 5000 分。

永不停息（Nonstop）

游戏中最有难度的一个奖励条件，要求在一关中，迷你马里奥没有人为造成的停止。（也就是用触控笔使其停止）每一个迷你马里奥为 1000 分，另外如果所有的迷你马里奥都没停止过，那就会再奖励 5000 分。



迷你游戏（MINI）

在每一大关中收集齐全部9个字母后便能进入该模式。迷你游戏模式比较简单，主要考验玩家的反应，利用触控笔快速点击屏幕中出现的敌人。只要在规定时间内点击到足够数量的敌人便能顺利通过。不过要注意别点到敌人以外的东西，如果点到的话可是会扣分的哦。另外完成的迷你游戏的数量达到一定程度便能开启隐藏要素，能在楼层创造模式中开启特殊造型的角色。

效果		条件
	Special Kit 1（迷你蘑菇小子）	通过 3 个迷你游戏
	Special Kit 2（迷你碧奇公主）	通过 6 个迷你游戏
	Special Kit 3（迷你大金刚）	通过 9 个迷你游戏

BOSS战（DK）





当一大关中的 9 个小关都成功完成后，便能进入 DK 战，也就是挑战大金刚的关卡。玩家需要灵活转动屏幕下方的转轮来控制大炮的方位，在小心躲避大金刚扔下的杂物的同时还要看准时机发射迷你马里奥攻击大金刚，或者也可以射落顶部的机关来打击大金刚。虽然DK 战的模式都大同小异，但是难度也会随着楼层增高而慢慢增大。大金刚的攻击频率不仅会逐层加快，而且后期几个DK 战中还会有其他诸如蝙蝠等杂兵来骚扰你。而第 8 层的DK 战更是特殊，你将无法直接攻击到大金刚，同时你还要考虑如何躲避藤条上的杂兵和空中飞舞的蝙蝠，真不愧为最高难度的DK 战。当进入最终BOSS 战时游戏方式又会发生彻底地转变，那简直就是原始《大金刚》游戏的重制版。下屏门内会源源不断地出现迷你马里奥，而你就要控制他们一步一步上到最上屏的位置才能成功攻击到大金刚一次。这期间大金刚也不会闲着，它会扔下油桶来阻碍你的行动。

ポケットモンスター® Pokémon パール / ポケットモンスター® Pokémon ダイヤモンド

文 铭风

NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド/パール
	◆Nintendo／Game Freak◆RPG◆2006年9月28日◆日版
	◆1－4人◆自带记忆功能◆1Gb◆4800日元
	◆对应Wi-Fi网络连接◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

十字键	控制主角的移动/选项的选择
A键	决定
B键	取消/进行加速跑
X键	打开主菜单
Y键	热键(查看贵重道具时选第2项可以定义)
L/R键	切换选项
SELECT键	整理道具

战斗菜单

たたかう	攻击
バッグ	查看背包里的物品
にげる	逃跑(等级高时成功率高)
ポケモン	查看小精灵情况，可选择换人

“《口袋妖怪》系列”的最新作在经历了两年多的锤练后终于发售了。凭借NDS的机能，游戏的各方面素质都有了很大的提高，口袋妖怪的世界首次以3D的形式出现在我们的掌上世界，而重新制作的画面和特效，让战斗更为华丽。游戏最大的内容——小精灵的种类也被大大提升了，总数达到了近500种。配合无线Wi-Fi网络，让游戏的乐趣发展到了前所未有的高度。

菜单选项

ずかん	查看图鉴。
ポケモン	查看小精灵情况。
バッグ	查看背包里的物品。
ヒカリ	查看主角当前状态和徽章获得情况。
レポート	进行存档。
せってい	进行游戏设定，分别是游戏速度、战斗画面有无、是否启动换人、声音和按键模式。

Wi-Fi网络连接

游戏进行到一定程度后，就能从小精灵中心的楼梯来到楼下进行Wi-Fi网络连接了。确保你的NDS能够连接上Wi-Fi后在楼下连接一次，会获得一本名为“ともだちてちょう”的书，使用后从上至下的三个选项分别为：查看朋友列表，添加朋友号码，查看自己的号码。只有两人相互都添加了号码，才能通过Wi-Fi进行交换和对战。



口袋妖怪属性相性

对战中，当用相克属性攻击敌人时，会有很清脆的效果音，造成的伤害也十分多，让战斗十分有效率。游戏中一共有17种属性存在，我们这里为大家列举一下各属性的相克关系，方便大家对照着来选择最合适的攻击来有效地打击敌人。

※左边竖排表示攻击方，上方横排表示被攻击方。

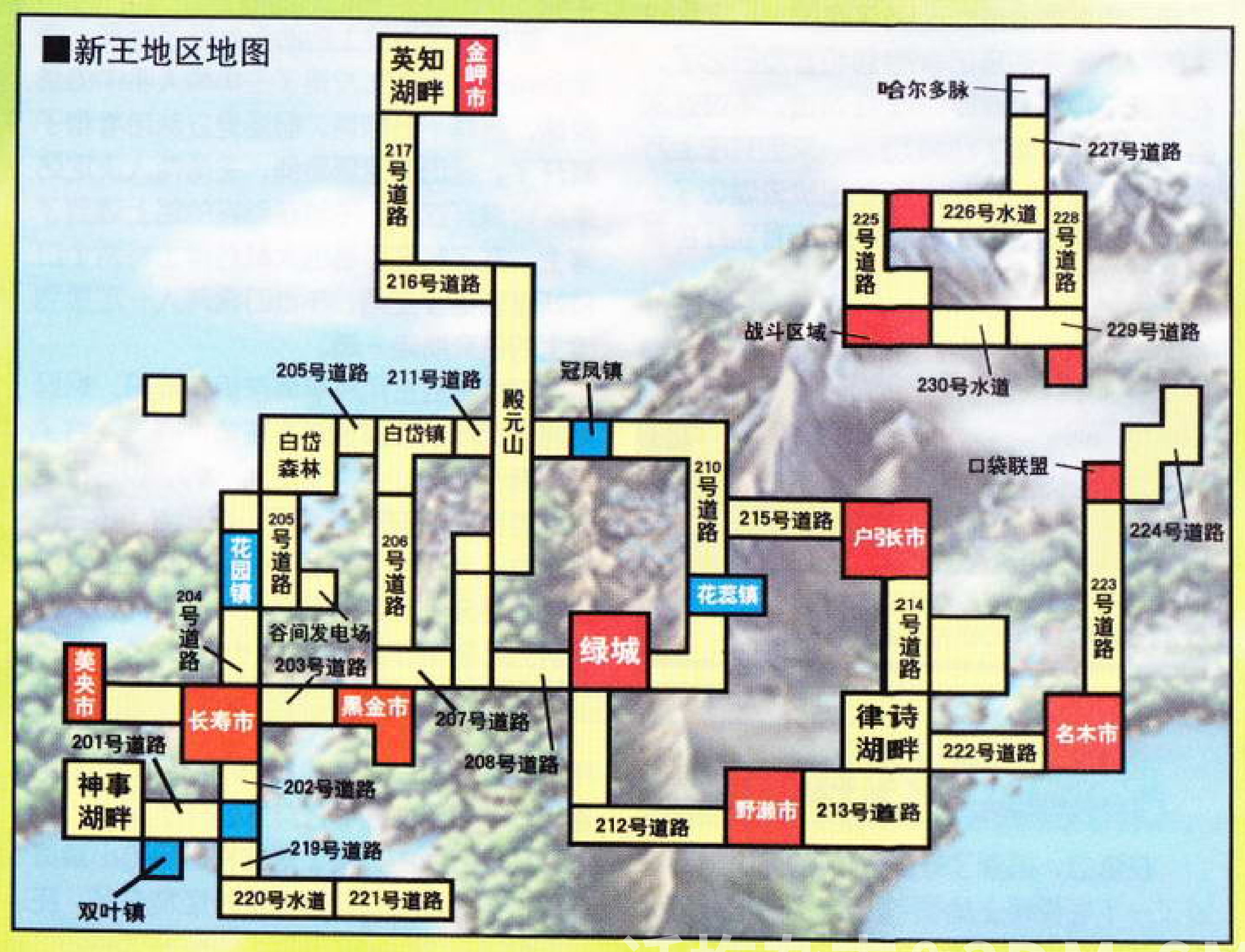
※◎是指属性克对方，伤害为2倍；○是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；×则是指完全没有效果，无伤害。

※属性中日文对照：ノーマル/普通，ほのお/火焰，みず/水，でんき/电气，くさ/草，こおり/冰，かくとう/格斗，どく/毒，じめん/地面，ひこう/飞行，エスパー/超能，むし/虫，いわ/岩石，ゴースト/鬼，ドラゴン/龙，あく/恶，はがね/钢。

※物理攻击是普通、格斗、毒、地面、飞行、虫、岩石、鬼、钢这9个属性；特殊攻击则是火焰、水、电气、草、冰、超能、龙、恶这8个属性。

※当被攻击方是双属性，且都被攻击方的攻击克时，伤害是4倍；而只有一个属性被克而另一个效果差时，伤害就只有1倍了。

	正常	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
正常	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△
火焰	○	△	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	△	○	△	○	◎
水	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	○	○
电气	○	○	◎	△	△	○	○	○	×	◎	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	◎	○	△	○	○	△	◎	△	○	△	◎	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	◎	△	○	○	◎	◎	○	○	○	○	◎	○	△
格斗	◎	○	○	○	○	◎	○	△	○	△	△	△	◎	×	○	◎	◎
毒	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	×
地面	○	◎	○	◎	△	○	○	◎	○	×	○	△	◎	○	○	○	◎
飞行	○	○	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	△	○	○	○	○	×	△
虫	○	△	○	○	◎	○	△	△	○	△	◎	○	○	△	○	◎	△
岩石	○	◎	○	○	○	◎	△	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	△
鬼	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	△



口袋妖怪的冒险故事现在开始!

“欢迎来到口袋妖怪的世界。”伴随着一个声音，七灶博士(ナナカマド)站在了主角面前。然后他会教主角一些和口袋妖怪相关的基本操作。前两项分别是介绍游戏的基本操作和讲解游戏的主要目的。而选第三项可直接进入下一步，先是熟悉触摸屏，选择完毕后下屏会出现一个球形标志，点击标志中间的按钮后会放出刚比兽。然后是选择主角性别和名称，起名时输入完毕后选择“おわり”。最后，决定好对手的名字后游戏就正式开始了!

序章

我们主角正在房间中欣赏着电视里的节目，播放的是红色的暴鲤龙出现的事，不久节目就结束了，主角来到了楼下。母亲看到主角下楼立刻迎了上来，原来对手刚刚来找过主角，让主角赶紧赶过去。听到这个消息后主角赶忙走了出去，而母亲则关照你不要随便进入草丛，因为里面有危险的小精灵。

家里左上的大房子就是对手的家，主角刚要进门时对手竟然直接冲了出来，两人直接撞了个正着。“怎么回事啊……”对方摸了摸头后便想起了正事，叫主角赶紧前往湖边，还说动作快的话可得到100万奖金！说完后对手赶紧冲向了湖边，不过他立刻又想起了自己有东西没带而返回了家里……来到对手的家，原来他忘记拿背包和冒险日记了，在见到主角后又催促你赶往湖边，不过这次的奖励貌似升到了1000万……来到村庄上方的入口和对手汇合后便开始出发去湖边了，对手还兴奋地提到了马上能够追寻到红色暴鲤龙了。



一路向左上赶到了神事湖的湖边，不过博士和女主角光似乎已经在这里搜寻很久了，从对话中得知这里似乎没有什么异状，他们准备放弃搜索离开。不过人走了，对手却发现了博士遗留在草丛里的箱子，于是便带着主角过去看个究竟。正当两人想看看箱子里究竟是什么的时候几只鸟系ムックル围了过来，而主角则在皮箱里看到了装有口袋妖怪的怪物球。事出紧急，为了保护自己只能利用怪物球内的小精灵来战斗了。(从左到右分别是草系的ナエトル，火系的ヒコザル，水系的ポッチャマ。这里本人选的是水系的ポッチャマ而对手则选择了属性上克我的草系ナエトル。)战斗开始，利用怪物球内的怪物，围攻你的ムックル一下子就被干掉了。

胜利后见到博士的助手光赶了回来，查觉到箱子不见的光发现了主角两人手中的精灵球，虽然十分惊讶，但还是立刻带着箱子离开了。经历了这场险情，主角两人决定结束探险离开这里，不过在回程的路上遇到了博士。在了解了事情的大概后博士将两个口袋妖怪留给了主角，不过叮嘱两人一定要到博士的研究所走一趟。

回家后的主角将事情告诉了妈妈，妈妈则将研究所的位置告诉了主角，同时还给了主角跑步鞋(ランニングシューズ)，以后行走时就能按住B键进行奔跑了。发现对手不在家后主角一人通过了201号道路，和这里的人物对话可得知一些冒险的常识，一直向右来到了研究所的所在真砂镇(マサゴタウン)。

真砂镇

在镇口，见到了守侯已久的光小姐，寒暄了一下后便将主角领到了博士的精灵研究所，而在门口，主角和对手又撞了个正着……不过这次他很兴奋地跑开了。

在研究所内，博士宣布将之前的小精灵送给主角，此时可选择是否为怪物命名。在

见到主角十分爱护喜爱小精灵后，博士将小精灵图鉴给了主角，并将收集新王地区全精灵图鉴的任务交给了主角，难得有此机会，主角当然义不容辞地接受了这个任务。此时光小姐也告之了主角自己获得了火焰猴，并希望和主角共同进步，为图鉴而努力。现在，主角的使命正式开始了。



出了研究所，光为主角介绍各个设施的作用，红色的带有精灵球标志的设施是小精灵中心，在这里可为你的小精灵们进行回复，同时通过两边的楼梯还可进行通信(现在暂未开放)。接着是蓝色的带有精灵球标志的设施，这个是商店，里面能购买到精灵球和一些冒险必备的道具，如HP回复剂和解毒剂等等。然后跟着光向上来到202号道路的入口，在这里她会详细给你演示如何捕捉野生小精灵，演示完毕后送给了主角5个精灵球(モンスターボール)。

虽然可以继续冒险，但还是要回家向妈妈打声招呼，在家里，从妈妈那里获得了冒险日记(ぼうけんノート)，在道具栏里使用的话可查看到每一天内玩家所经历的重要事件。向妈妈告别后就离开了，出门时，对手的妈妈也赶了过来，拜托主角如果看到对手就将(おとどけもの)交给他。好，身为精灵训练师的冒险正式开始了！

长寿市

回到真砂镇，从之前女主角所在的202号道路继续前进。如果在真砂镇购买了一些精灵球的话可在这里的草丛里捕捉ムックル和ビッパ，前者是比较不错的鸟系小精灵，而后者的进化形态能够装备大部分的地图秘传技能。在前进的途中你还会遇到同样身为精灵训练师的对手，和他们战斗是练级和获取金钱的主要手段。由于本作通关后新地点的开启需要你收集到新王地区所有的150种小精灵的图鉴，通过和精灵训练师战斗是最主要的收集方法，建议大家见到精灵训练师还是尽量和他们进行对战。

熟悉了战斗后可轻松战胜这里的训练师，前进不久后来到了新城市长寿市(コトブキシティ)，见到主角顺利到来的光告诉主角对手在这个城市。来到精灵中心左边的学校，对手正在学校的黑板前解答问题，和其交谈后将他妈妈托付的物品交给了他，而作为回报，主角获得了城镇地图(タウンマップ)，在道具栏里使用可方便地查看自己的所在地。

获得地图后出门，刚想进行下一步行动的主角被门口的大叔叫住了，交谈中大叔告诉主角，如果收集齐三张兑换券的话，他会把口袋手表(ポケッチ)给主角。兑换卷分别在三个小丑模样的NPC手中，和他们对话选是就可获得了。全部集齐后回来和大叔对话就可获得口袋手表了，此后下屏会显示你携带小精灵的情况和当前时间等等(按右边的红色按钮可切换手表的功能)。获得手表后就可从镇子右边的出口来到203号道路了。

小提示

1.和长寿市右上的民家内的女孩交谈，可获得せんせいのツメ(先制之爪)。

2.从镇左边出去的话和人对话可获得最初级的鱼杆，虽然只能钓到鲤鱼王……

3.从镇上方出去，草丛内可以捕捉到双色玫瑰的最初形态，你最初选择的不是草系小精灵的话就可在此捕捉一只培养起来。



黑金镇

顺着203号道路出来会遇到对手的挑战，第一次对战比较轻松。胜利后继续向右来到一个洞穴，进入这个名为黑金门（クロガネゲート）的洞穴，和入口处的胖子交谈，他会给你06号秘传机器碎石（いわくだき），作用是敲碎地图上挡路的石块，不过现在暂时不能使用。洞窟里可以捉到一些岩石系小精灵，正好用来学习碎石。接着向右前进，穿过洞窟就到达了下一个城市黑金镇（クロガネシティ）。在这里，门口有GYM字样的建筑物就是小精灵道馆，刚想进入挑战时又碰到了对手，他告诉主角馆主现在不在里面。

既然这样那就到处闲逛一下吧，村庄的右下是这个城镇的工业中心，一直向下就进入了挖掘现场，主角在这里见到了带红色安全帽的馆长ヒョウタ，一听说主角要来挑战他就赶忙回了道馆。回到小精灵道馆，发现内部是一个立体的山形场所，很容易就能到达馆主的所在地。这里的精灵训练师使用的都是岩石系的小精灵，如果你最初选择了水或者草系的小精灵，那这里的战斗会十分轻松。馆主使用的小精灵是小拳石、大岩蛇和14级的钢龙。胜利后主角获得了第一个徽章和76号技能机器，同时也可以使用秘传技能碎石了。

小提示

1.这里商店左边房子内的NPC会要求用ケーシィ和你交换ワンリキー。

2.某民家2楼可以获得一个超级球（スーパーボール）。

3.小精灵中心上方的化石研究所内可为你解放化石。

银河团登场

继续前进，主角来到了黑金镇上方，在这里遇到了折回的对手。原来上方的滑坡暂时无法通过，主角只得回到长寿市。在长寿市上方，主角意外地看到了博士和光，不过他们旁边的两人却看起来不怀好意，果然，一对话就开始了战斗。这次是主角和光的双人配合，一下子就把敌人打跑了。胜利后博士告诉主角那些人自称是银河团，想借助博士的帮助来达到某些目的。



在博士离开后给予主角手表的大叔迎了上来，这次他给了主角首饰盒（アクセサリーいれ），之后获得的装饰品会自动放入里面，选美时可给精灵装饰。如果不喜欢在城里逛的话可直接向上前进，这里由于有了碎石，所以可以将洞穴内堵路的岩石破坏掉了，出洞后来到204号道路。在这里一直前行就可以来到鲜花盛开的花园镇（ソノオタウン）了。

小提示

1.长寿市之前左边被人挡住的大厦可以进入了，内部是GTS，可向全网络发送交换小精灵的请求。

2.长寿市上方的电视台也可以进入，2楼的墨镜男会给你一个饰品。同时和二楼左边房间内的大叔对话，可替精灵进行打扮，打扮好后照片会挂在房间内。而三楼的房间可以查看玩家的游戏情况，有对战、竞赛成绩等等。

3.长寿市左边通道右边的大厦是手表制造中心。柜台右边的男人会帮你手表增加涂鸦、地图功能和小精灵跟踪功能，不过要流程进行到一定程度才能获得，可通关后才来取得。

花园镇

花园镇正如其名，遍地都是鲜花，景色十分漂亮。门口有着两排树的建筑是花店。花店的主要作用是可以用果实交换各种小精灵的装饰品。在花店内部和人们交谈可获得浇水用的可达鸭洒水壶（コダックじょうろ），调查野外的果树后可选择帮其浇水。

从花园镇向右来了205号道路，前进没两步便被一个小女孩叫住了，原来她的爸爸不见了。虽然没有头绪但主角在右边布满风车的谷间发电场(たにまのはつでんしょ)外看到了银河团的身影，交谈后开始了战斗。不过输了的银河团团员却逃到里面把门反锁了起来，而没有钥匙的主角只能先返回花园镇。

来到小镇的左上角，原先挡路的人不见了，主角得以进入了花田(ソノオのはなばたけ)。刚进入这里便看到之前被主角击退的两个银河团队员在为难一个大叔，见状主角立刻赶了过去。战斗并不困难，被解救的大叔为了感激主角给了主角蜂蜜(あまいミツ)，同时将重要道具发电场钥匙(はつでんしょキー)给了主角，有了这个就能进入之前的谷间发电场了。



来到发电场，调查铁门后会自动使用钥匙进入内部。这里的敌人不多，不过在发电场的最后会和银河团的小头目进行对决，对方的主力是蝙蝠和大肥猫，胜利后成功地解除了银河团对这里的控制。而顶部的博士正是之前小女孩所要寻找的爸爸，真是皆大欢喜啊。

将这里赶跑后发电场附近的桥上也没有银河团的人挡路了，在房间内稍做休息后主角进入了白岱森林(ハクタイのもり)。

小提示

1. 果树的生长和种植和前作差不多，调查后就可收获或是播种。不过这次果树会随着NDS的内置时间而进行生长，一定时间后还要浇水(干枯的地颜色会变浅)才能让果实继续生长。

2. 花蜜的作用是吸引小精灵到树上来。当拥有花蜜后就可对黄色的树使用，使用后(一个就可)你可以出去走走，然后回来时会看到树在摇晃，之后上去调查就可以捕捉被吸引来的小精灵了。从那个给你花蜜的大叔处可以花100元买到花蜜。

白岱镇

在白岱森林内，主角遇上了一名绿发的女性精灵训练师，她要求和主角同行。由于是两人行动，所以在这里遇到的野生怪物也是两个，但你要捕捉其中一个必须先将另一个干掉。在这里会遇到一些两个互相对视的精灵训练员，如果你从中间走过的话便开始了2对2的战斗。那个女性精灵训练师使用的是吉利蛋，由于双人战后我方所有精灵的HP和技能都会回复，所以这里的战斗十分轻松。不久就穿过了森林，来到了205号道路的另一段，在这里和同伴分别了。

战胜挡路的训练师后终于到达了下一个城镇——白岱镇(ハクタイシティ)，在上方的大厦旁主角见到了一个黑衣女子城奈(シロナ)，她给了主角1号秘传技能砍树(いあいぎり)，不过暂时还不能用此技能砍开大厦前的树。小精灵中心右边房间里可获得探险套装(たんけんセット)，以后就可用这个在地下世界冒险了。

这里有着第二个小精灵道馆，进入后主角发现这里是一片茂密的树林，而一眼望去仿佛一个人都没有，玩家要在这里找出四个隐藏在密林中的精灵训练师。对方用的都是草系小精灵，用火系或鸟系的招数攻击会很有效果。将四个精灵训练师干掉后中上地点的馆主就会出现了，她手下比较厉害的是双色玫瑰。胜利后获得了徽章フォレストバッジ和86号技能机器，同时也可以使用秘传技能砍树了。

来到之前黑衣女子的所在地，这次可利用砍树技能将大厦前的树砍掉了。进入大厦后发现这里竟然又被银河团占领了，主角理所当然地开始了战斗。一路杀到顶层，发现一个紫色头发的干部正在威胁一个大叔，叫他交出手中的小精灵，而主角的出现似乎坏了他的好事。这次对方会使用毒系怪物来让你中毒，要小心应付。胜利后银河团消失，



而大叔在向主角道谢后也离开了。

出来后向下来到这里的自行车店，发现之前那个大叔竟然是老板……和他对话就能获得自行车(じてんしゃ)。由于本作不像《宝石版》拥有两个性能不同的自行车，所以这个自行车的功能就比较丰富，你可以通过B键来改变档位。普通档的速度较慢，但速度均匀很容易控制；高速档的速度十分快，可冲上斜坡。不过刚启动的时候速度很慢，不适合在比较复杂的地形行驶。拥有了自行车后就能通过白岱镇下方的206号自行车专用道了。

小提示

1.商店右边的房子里的老爷爷能帮你的小精灵更改名字，不过只限你自己捕捉的小精灵。而他左边的小男孩会用ヘラッポ和你交换ブイゼル。

2.能够砍树后可进入白岱森林内的洋馆，里面有道具もりのヨウカン和こわもてプレート。

3. 能够砍树后从白岱镇的右边前进可从一个NPC处获得装饰品おおきいき。

4.自行车专用道前的关卡内有一个研究员，当你捕捉的小精灵大约30只左右时跟他对话，他会给你学习装置(がくしゅうそうち)。

绿城

离开单车道后在关卡内和NPC交谈会获得一个装饰品。接着来到了207号道路，在交界处见到了光，这次她给主角带来了战斗搜索装置(バトルサーチャー)，使用后地图上的训练员头上会冒出感叹号，然后跟他们对话就可再次进行战斗了(100步使用一次)。同时主角的手表也增加了探宝功能(ダウジングマシン)，可通过点击后查看反应来判断周围有无隐藏道具。

向右进入山洞，在这里主角遇到了蓝发的男子，嘟哝了两句后便离开了。继续前行便离开了山洞到达208号道路，这里依旧有着众多精灵训练师等着和玩家进行挑战。不久，主角就来到了下一个城市——绿城。刚进入这里，主角就碰到了一只小精灵，从接着赶来的主人那里得知原来是选美后不愿意回精灵球了。

城镇正上方是选美大赛的会场，主角在门口遇到了这里的馆主メリッサ。在选美会场内部，主角见到了自己的妈妈，从妈妈和旁边的女孩处分别得到两件装饰品后就可以进去参赛了。由于后文会有详细的选美研究，所以这里就不做详细介绍了。这里的道馆主人依旧不知去向，所以主角只能向其他地方进发。在向下前进时会遇到对手，这次他实力有所增加，最初的小精灵也进化了。战胜他后便可前往下一个城市了，先从城镇右下进入209号道路吧。

小提示

1. 206号道路天桥下有增加毒系威力的道具どくバリ。

2. 绿城上方的公园可以带精灵进行散步(仅限ピカチュウ、ピッピ、コダック、パチリス、ピンプク、ミミロル和フワンテ)，里面有不少好东西，其中调查右上区域左边的假山可以得到让金钱两倍的道具(おまもりこばん)。

3.绿城商店左边的房间里可以制作面包，商店右边的房子里的大叔会给你面包盒(ポフィンケース)。



花蕊镇

和209号道路河边一男子对话可获得中级鱼杆(つついりざお)。在道路上还有一座失落之塔(ロストタワー)，里面都是一些使用鬼系小精灵的训练师，在塔顶有两个老人，他们分别会给你04号秘传机器怪力(かいりき)和きよめのおふだ。

向上前行不久就抵达了花蕊镇(ズイタウン)，这里是个洋溢着西部风味的小城镇。这里的最主要设施就是饲养屋了，交配的方式和前作一样，依然最多只能寄养两只小精灵。

小提示

1.饲养屋旁的MM让手表增加新功能(ポケッチヒストリー)，可查看放在饲养屋的精灵。

2.花蕊镇右边房间内的MM会给你贴纸盒(シールいれ)。

户张市

稍做停顿后向上来到了210号道路，这里杂草十分之高，只能下车行走。上方是一个小吃店，里面可买到牛奶也能进行一些战斗。小吃店左边的道路被一群可达鸭挡住，所以只能朝右边的215号道路进发了。

215号道路是一个终日下雨的场景，战斗中的天气也会变为雨天，水系小精灵威力会变强而火系小精灵的威力会打折扣。这里的精灵训练师的能力也比较高，为了后期的战斗建议在这里提升一下等级。干掉最后的两人组后就到达新王的中心城市户张市(トバリシティ)了。

相比其他城镇，这里给人的感觉十分繁华。小精灵中心旁边的大厦就是这里的购物中心，里面有很多东西可以买，特别是一些强力的技能，不过相应的，价钱也非常贵啊……

除了购物中心，这里还值得一去的地方就是游乐厅了，不过要购买游戏币要先去左下方并排的屋子里和一个小丑装扮的人说话，他会叫你猜谜，两个选项随便选一个，猜对后就可得到硬币盒(コインケース)。有了这个后前往游乐厅就可以购买游戏币进行赌博了，赌博的方式是老虎机，按X键进行投注，分别按YBA这三个键来控制左中右三个转轮的转动。赢来的游戏币可到游乐厅旁边的房间去兑换奖品。

玩得差不多了就去挑战这里的小精灵道馆吧。在门口见到了久违的光，交谈过后便可进入了。这里的训练员使用的小精灵是格斗系的，同时这里还有了谜题，要推动挡板来形成通路。先从最左边前进，将上方挡板向右推；将左边有武道家的那条通路打通，来到最上方将挡板向右推。然后将右边有武道家的那条通路内的挡板都向右推，打通最右边的通路，将最上方的挡板向左推；接着从中右道路前进，将第一块挡板橡右推一点，然后将最上面的挡板推到最右；最后从边有武道家的那条通路前进(第一个挡板要从右边推回来)，将最上方的挡板向左推后就可从中间一直向上见到馆主了。格斗馆主的压阵小精灵是《波导的勇者》里的卢卡里奥，胜利后获得了第三个徽章和60号技能机器。



出来后又见到了光，交谈中得知银河队的情况。跟着她来到了上方的银河大厦，又再一次和光进行配合，和银河队进行战斗。胜利后跟着他们进入大厦，虽然没有钥匙而不能进行进一步的调查，但却意外地获得02号秘传技能飞天(そらをとぶ)。鸟系的小精灵使用后就能很方便地前往去过的城市了。

小提示

1.百货大楼1楼可以得到装饰品，5楼的胖子会给你道具くっつきバリ。

2.城镇左下的房子可以选择精灵帮人按摩，成功后获得装饰品。

野濑市

从绿城向下来到214号道路，前行不久后就来到了律诗湖畔（リッシこのほとり），这里有众多蓝色的建筑物。其中某个大饭店里能和众多对手进行两人对战，而胜利后获得的钱也十分多。继续向下穿过沙滩就来到了野濑市（ノモセシティ）。

野濑市的标志是狩猎场（不过门口附近竟然有银河团的人），想进去狩猎要先花费500元买30个狩猎球（サファリボール）。进入后先和右边的男子对话，可获得05号秘传技能散雾（きりばらい）。里面的地形很单调，都是沼泽地，有时候陷到泥里要不断转动十字键才能出来。碰上怪物后下方的三个选项分别是诱饵、逃跑和扔石头，而中间的红色按钮则是扔球，某些怪物要先使用诱饵或石头才能捕捉到。

这里的道馆里的训练师使用的都是水系精灵，同时这里的道路上也布满了水，要通过踩动按钮让水位发生升降才能出现新的道路。这里的馆主是一个壮男マキシマム（总觉得他应该和前面格斗道馆里的MM馆主互换一下身份）。他的强力怪物是27级的暴鲤龙和30级的水鼬。胜利后获得了徽章和55号技能机器。之后就可在地图上使用散雾技能了。

出来后在狩猎场门口又见到了那个银河团员，不过这次刚对话他就开始逃跑，而主角当然赶紧追了。在追击的过程中对手竟然杀了出来要跟你决斗，这次他的精灵的平均等级接近30级，但还是没什么威胁。胜利后继续追击，最后在律诗湖畔击败了他。跟着逃走的他前进竟然发现了之前帮助自己的黑衣女子，这次她给了主角秘传药（ひでんのくすり）。



小提示

1.213号沙滩道路上屋子里的胖子可查看你所携带的第一位怪物和你亲密度。

2.野濑市海边小屋里的人可以帮你回忆精灵的技能，不过依旧需要心之鳞片（ハートのウロコ）。

3.野濑市入口处的紫衣服少女会给你装饰品。

4.律诗湖畔，用攀岩才能上到的房间内和人对话可让手表增加翻硬币功能。

冠风镇

飞到花蕊镇，向上来到了被可达鸭们挡住的道路，使用秘传药后它们走开了。成功后黑衣女子再次出现，并给了主角古代护身符（こだいのおまもり）。从新道路前进，不过这里是一片迷雾地带，在地图上行走时只能看到周围一点点地方，同时战斗中技能的也会降低，不过还好可以用秘传技能散雾来让雾散开。这里某些独木桥必须要骑车才能通过，最后来到了冠风镇（カンナギタウン）。

这里是一个很有古代风味小镇，这从镇中间的两块绘画着神兽的石板就能看出来。不过两块石板中的银河团员实在有些破坏风景，战胜他后一位老人出现，在看到了古代护身符后让主角进入了中间的洞穴。在内部的墙上看到了奇特的壁画，老人告诉主角这里画着的是三个传说中的口袋妖怪，从古代守护新王地区至今。为了让主角更好地冒险，老人把03号秘传机器冲浪（なみのり）给了主角。

虽然获得了技能但现在还不能使用，使用飞天来到绿镇，这里的馆主已经回来了。这里的精灵训练师使用的都是鬼系精灵，同时你要根据木版上的提示来选择正确的答案

才能继续前进，答案分别是15、40、39和15。最后的馆主带领的鬼系小精灵十分强力，要小心对付。胜利后获得徽章和65号技能机器，当然更重要的是可以使用冲浪了。出了道馆后又遇见了黑衣女子，交谈后确认了下一个目的地——美央市。

小提示

1.冠风镇左上角商店里的男人会把ものしりメガネ(分辨眼镜)送给主角。

2.冠风镇左下角房屋里的男子会让手表增加石英钟显示功能。

美央市

从长寿镇向左，利用冲浪穿过左边的218号海路就可来到美央城了，入口处的研究员会为你升级图鉴，增加了查看雌雄性别外观的选项。美央城是一个由河流贯穿着的港口城市，靠近上方吊桥前记得回复一下，因为对手会出现和你决斗，这次他带了5只小精灵。胜利后就可通过吊桥来到对面的小精灵道馆了。

这里的小精灵训练师以钢系为主，这里要通过升降台来前进，虽然让地形复杂了不少，但由于路线没有分支，走错便会没有通路，所以很容易就能到达馆主处。馆主带领的三个钢系小精灵皮粗肉厚，多利用属性攻击吧。胜利后获得了第6个徽章。同时也可以在地图上使用秘传技能怪力了。

从道馆出来后又见到了对手，这次他告诉主角去图书馆集合。主角赶忙来到了城市左上方的图书馆，在3楼看到博士、光和对手。博士告诉大家，新王地区的3片湖泊隐藏着重大的秘密，要求三人去解开这个谜题。主角、光和对手分别被派往了三个地点，主角的目的地是律诗湖畔。交谈间突然发生了大地震。赶紧来到了图书馆门口，这时有船工报告说律诗湖发生了意想不到的状况。事不宜迟，赶快前往律诗湖！

小提示

1.美央市商店上方面的房间的老伯能让小精灵忘记技能，这里也是惟一能让你的小精灵忘记秘传技能的地方。

2.在这里坐船可以来到こうてつじま，在里面的山洞可和一个和《波导的勇者》中主角打扮一样人组队，在内部和银河团进行战斗。在最深处击败银河团的两名队员后他会离队，此时身上有空位的话和他对话，他会给你一颗蛋，可以孵化出卢卡里奥的未进化型。

金岬市

由于可以使用怪力了，所以可先前往最北方的金岬市取得第7个徽章。从冠风镇向左进入山洞，想要顺利前进得准备好会怪力、碎石以及冲浪的小精灵，这里的遇敌率也十分高，记得准备一些驱虫剂。进入洞穴后向上来到地下2层，这里被浓雾覆盖，里面有不少好东西。而贴着右边走就可走出洞穴，进入216号道路。

216号道路飘着雪花，不能骑车前进了，



战斗时的天气也会受其影响，非冰系小精灵每回合都会损失HP。在216号道路的尽头有间小屋，调查里面的床可以进行休息。接着会来到217号道路，这里的天气骤然变为了暴风雪，路也很难看清。这里靠左有一个小屋，小屋旁可获得秘传技能08攀岩(ロッククライム)。历经千辛万苦后终于到达了金岬市。

这里的道馆里所使用的小精灵的属性相必大家都想到了，就是冰属性，千万不要放龙系的小精灵出来找抽。想要见到馆主，必须将道路中间的雪球压碎，而压缩的方法就是来到旁边的高台，顺着滑下来，被撞到的雪球都会碎掉。馆主的小精灵的等级在40级左右，如实力不济就努力练级吧。胜利后获得第7个徽章，地图技能攀岩也能够使用了。

小提示

1.在金岬市中，有个女孩会用ゴースト和换你的チャーレム(可在村外草丛捉到)。

三大湖泊

探险完毕后就可执行博士给予的任务了。先飞到户张市，然后从下方出口前进，在行走了一段路后发现左边树内原本被两名NPC挡着的道路可以通过了，进入后就来到了律诗湖(リッシこのほとり)。不过令人吃惊的是，原本的湖泊已经完全干涸了，离开了水的鲤鱼王在地上挣扎着。一看就知道是银河团干的好事，战胜阻挡在这里的银河团员后进入中间的洞穴，在这里和银河团的干部进行对决。胜利后的主角得知，银河团为了得到沉睡在三大水域神兽的神秘力量而做了这一切，现在其他干部正在另两个湖泊活动，为了获得这份力量他们将不择手段。

赶紧前往下一个湖泊吧。利用飞天回到家里，向上来到最初遇到博士的神事湖畔。银河团果然在这里行动，主角看到了博士和银河团在纠缠，交谈后博士叫你赶紧去帮助光。向上穿过层层包围，来到了战斗着的光的身边，这次的对手是银河团红发女干事，打败她后主角得知银河团在这里的任务已经完成了。来到湖心洞穴，果然神兽也不在了……

接着要去的是英知湖。飞到冰雪覆盖的金岬市，向左后向上来到了英知湖入口，却看到正站在那里的银河团成员。进入后发现对手正在和一个紫发女人战斗。在看到主角后，她便离开了……湖心洞穴依旧什么都没有，看来三个湖泊的秘密都被他们挖掘完了。

银河团总部

既然三神兽都被银河团所控制了，那么就只有去他们总部阻止他们的计划了。来到银河团的本部所在地，户张城上方的大厦。这次在门口碰到了一个团员，没说两句他便溜回了大厦，不过主角得到了他留下的钥匙。

试了一下，这个钥匙并不适合总部大厦，不过却能够打开城镇左边仓库的门，这里也聚集了众多银河团员。这里和前几作的敌方基地一样，要通过黄色的传送装置来前往其他地点。在一个有银河团员和上下两个楼梯的地点先向左走，传送后就能够获得银河团大厦的钥匙了。虽然接着就可以前往银河团大厦了，但这里有些道具还是不错的，希望各个地点都去一下，进行收集。

再次来到银河团的大厦，这次可以开启带有黄色G字符号的门了。这里的敌人比仓库里多了不少，不愧是总部。这里的床是可以休息的，战斗消耗太大的话可以在这里回复一下。最后见到了银河团的BOSS，竟然是之前的那个蓝发男，他的小精灵多是暗系的。胜利后他将大师球(マスターボール)交给主角后便离开了……通过旁边的传送点来到了实验室，守护新王的三大神兽都被关在这里。而最后一个干部正企图启动机械，用神兽的力量来破坏世界……对方的小精灵都在40级左右，不是太难对付，胜利后对方终于清醒了过来，放弃了机械的控制权。主角赶紧将机械关闭，三神兽获得了解放。不过，银河团BOSS的离开总让人觉得银河团的计划不会就此罢休。

山顶神兽

从207号道路进入殿元山，想要在这里前进记得备齐碎石、冲浪和攀岩这三个秘传技能。洞穴里的遇敌几率很高，同时还有很多银河团员，十分麻烦。这里的路线并不复杂，只要不断找出口就可以了，在经过了几次入洞出洞后，主角终于到达了山顶的神殿遗址。

刚进入便看到守护在门口的两名银河团干部(赶紧记录吧)，当主角上前时遗迹内部突然出现了耀眼的闪光，银河团将钻石兽(珍珠版是珍珠兽)召唤出来了！伴随着它的出现，周围的天空都被染成了虹色，并向周围不断扩散。看来要抓紧时间了，面对两名干部的阻挡，主角拿出了自己的精灵球，此时对手竟然赶了过来，2对2的战斗开始了。对方使用的精灵没有太大的变化，有了以前的战斗经验可以轻松放倒。

眼看自己的计划即将告吹，银河团的

BOSS愤怒地向主角攻来。这次他所携带的小精灵的等级都在45级以上，其中暴鲤龙十分厉害。胜利后银河团BOSS和他的手下只得离开了。不过如何降伏钻石兽还是个很大的问题，正当主角犹豫时，之前被放走的三神兽突然出现在了暂时兽的周围并抑制住了它的力量，不愧是守护新王地区的传说中神兽。此时博士和光赶到，在他们的帮助下，和水晶兽的战斗开始了。水晶兽的等级是47，战斗没有难度，但一定要记得收服它。终于，威胁世界的阴谋被平息了。

名木市

接下来便开始最后的旅途吧，来到律诗湖向右出发，穿过222号道路后就可以到达名木市了。这里给人十分科技化的感觉，高低处的建筑由各种天桥连接着。先来到城市右下方的灯塔，来到顶楼后见到了道馆馆主デンジ，交谈后他会从望远镜前离开，通过望远镜你可以看到被迷雾包围的精灵联盟总部。

既然馆主回去了，那就赶快前去挑战吧。来到天桥的左上方，与门口的红发男子对话后就可以进入了！这个道馆中小精灵的属性是电，水系的小精灵可要小心了。场景中有着旋转齿轮的谜题，踩到按钮后平台会以按钮为中心进行转动，踩下按钮后场景内所有的平台都会转动，不同颜色的按钮转动的幅度也不同(蓝色顺时针，绿色逆时针，红的旋转180度)。最后见到了金发的馆主，他的队伍平均等级在47左右。胜利后获得最后一个徽章，同时也能够使用07号秘传技能逆流(たきのぼり)了。逆流在名木市上方河流边的女孩处可以获得。名木市附近用攀岩能上去的房子中研究员会给你口袋手表的日历功能。

小精灵联盟

故事即将接近尾声，沿着名木市上方的223号水路一直向上，使用逆流后进入了最终的洞穴——冠军之路(チャンピオンロード)。这个迷宫比较宽广，遇敌率也十分高。出洞后顺着河流前进就来到了最后决战地——精灵联盟！

来到这里后先不要急着进入中间的门，让手上的小精灵回复一下，然后购买一些回复道具。然后就向中间的门进发吧，刚靠近就迎来了对手的挑战。这次他带足了6个小精灵，同时等级也上升到了50级左右。战胜后就可进入门内挑战四天王了，四大天王使用的精灵分别是虫系、地面系、火系和超能系，不过他们的队伍中怪物的属性并不像道馆里那么单纯，还是要靠你随机应变。将四大天王打败后记得存档，主角将面临最后的挑战，不过出现在面前的对手竟然是之前帮助主角的黑衣女子……她手上的队伍等级接近60，比较强的有ガブリアス，你可用钻石兽的龙系攻击打他。胜利后就可将队伍登陆在这里的电脑里了，接着就好好欣赏结局画面吧。

名木市

通关后再开游戏，发现回到了自己的房间，下楼和妈妈对话后得知博士正在寻找主角。来到博士的研究所，看到女主角在门口，和博士对话后博士告诉主角，如果将新王地区的全150种小精灵都登陆图鉴的话便可将你的小精灵图鉴进行升级。如果你之前碰到所有的训练师的话，现在应该已经登陆了146种小精灵，只剩几种神兽没有登陆。



先来到冠凤镇，在中上方的房间里跟老太太对话获得珍珠兽图鉴(珍珠版则获得钻石兽图鉴)。然后是剩余的三神兽，他们的所在地就是三个湖泊中间。收集了这四个图鉴后，和博士对话，然后大暮博士出现，帮你升级图鉴(如果还有没见过的，就根据后文的捕捉方法的相关研究来搞定吧)。

飞往最上方的金岬市，与下方港口的船员对话后到达战斗区域，见到劲敌。接下来来到右边上方的建筑物，在里面拿到了点数卡片(ポイントカード)，这是用来记录BP值的。然后向上出关卡就来到了战斗塔，在这里碰到了第八道馆主和对手，然后就可在战斗塔里可进行各种对战挑战。这里附近还有着很多地区可以探险，大都跟小精灵的收集有关，详请可参看后文的小精灵收集相关的研究。

小提示

1.228号道路的风沙地带中，有个房间的老人会教主角小精灵最强技能。

2.210号道路右上角房屋内的老人可传授龙系最强技能ときのほうこう。

3.225道路下行玄关前出口处与旁边的钓鱼大叔对话可以获得高级钓鱼杆。

游戏的攻略就介绍到这里了，本作的素质还是十分不错的，祝各位玩家早日达成全小精灵收集。

精灵的捕捉

想必系列的老玩家对如何捕捉野生小精灵已经丝毫不陌生了。想要成功地捕捉到野生的小精灵，首先要尽量地将其HP减少到最少(红血最佳)。而活用精灵球的特性，以及让被捕捉怪物陷入各种异常状态也能让捕捉成功率上升。



球名称	说明
モンスターボール	精灵球。
スーパーボール	高级精灵球。
ハイパーボール	究级精灵球。
マスターボール	无论什么口袋妖怪都可以一次收服。
サファリボール	狩猎区专用球。
ネットボール	对水系和虫系的捕捉率高。
ダイブボール	对生活在水中的的捕捉率很高。
ネストボール	对象等级不大于30级的捕获率很高。
リピートボール	捕捉已捕捉的成功率很高。
タイマーボール	每经过10回合，捕获成功率提高1。
ゴージャスボール	捕捉成功后，好感为200。
プレミアボール	纪念球，一次性购买10个精灵球球可以获赠。
ダークボール	在夜里或洞窟使用该球更容易捕捉住小精灵。
ヒールボール	用该球捕捉到的小精灵的HP及异常状态会恢复。
クイックボール	在战斗开始时使用该球能让成功率提高。
プレシャスボール	为了纪念而特别制作的相当珍贵的球。

全技能机器获得一览

编号	技能名	取得地点
NO.1	きあいパンチ	203号道路洞穴深处。
NO.2	ドラゴンクロー	211号道路洞穴(デンガンざん下方原本被堵住的地方)。
NO.3	みずのはどう	204号道路洞穴。
NO.4	めいそう	战斗区域用BP换。
NO.5	ほえる	213号道路攀岩而上。
NO.6	どくどく	212号道路/战斗区域。
NO.7	あられ	217号道路。
NO.8	ビルドアップ	217号道路左侧小房子/战斗塔。
NO.9	タネマシンガン	204号道路。
NO.10	めざめるパワー	战胜コトブシティ学校右边的两个人/游戏币6000兑换。
NO.11	にほんばれ	212号道路。
NO.12	ちょうはつ	211号道路用碎石过桥。
NO.13	れいとうビーム	216号道路上取得(需攀岩)/游戏币10000兑换。
NO.14	ふぶき	百货大楼3F。
NO.15	はかいこうせん	百货大楼3F。
NO.16	ひかりのかべ	百货大楼3F。
NO.17	まもる	百货大楼3F。
NO.18	あまごい	223号水路。
NO.19	ギガドレイン	209号道路。
NO.20	しんぴのまもり	百货大楼3F。
NO.21	やつあたり	银河团本部/游戏币8000兑换。

编号	技能名	取得地点
NO.22	ソーラービーム	百货大楼3F。
NO.23	アインテール	取得ルカリオ最初形态的洞穴中。
NO.24	10まんボルト	205号道路右边发电站后面取得(需冲浪)/游戏币10000兑换。
NO.25	かみなり	百货大楼3F。
NO.26	じしん	206号道路/战斗塔。
NO.27	おんがえし	209号道路的幽灵塔/游戏币8000兑换。
NO.28	あなをほる	214号道路洞穴。
NO.29	サイコキネシス	游戏币10000兑换。
NO.30	シャドーボール	210号道路起雾区/战斗区域。
NO.31	かわらわり	203号洞穴2F、需单车/战斗区域。
NO.32	かげぶんしん	高速路下的山洞内捡取/游戏币4000兑换。
NO.33	リフレクター	百货大楼3F。
NO.34	でんげきは	215号道路。
NO.35	かえんほうしゃ	205道路木桥左边乘浪去到的造铁场/游戏币10000兑换。
NO.36	ヘドロばくだん	银河团本部/战斗区域。
NO.37	すなあらし	228号道路。
NO.38	だいもんじ	百货大楼3F。
NO.39	がんせきふうじ	コトブキシティ上方的洞穴。
NO.40	つばめがえし	213号道路海岸/战斗区域。
NO.41	いちゃもん	最终试练的洞穴。
NO.42	からげんき	遗迹区下方房屋中男子。
NO.43	ひみつのちから	ヨスガシティ可爱公园。
NO.44	ねむる	游戏币10000兑换。
NO.45	メロメロ	ヨスガシティ可爱公园/战斗区域。
NO.46	どろぼう	ハクタイシティ上方大楼旁小路。
NO.47	はがねのつばさ	209号道路。
NO.48	スキルスワップ	ミオシティ商店下方民居。
NO.49	よこどり	银河团本部。
NO.50	オーバーヒート	哈德山脉。
NO.51	はねやすめ	210号道路，与一个悬崖边的女人对话。
NO.52	きあいだま	百货大楼3F。
NO.53	エナジーボール	战斗塔。
NO.54	みねうち	百货大楼3F。
NO.55	しおみず	水系道馆获胜奖品。
NO.56	なげつける	222号道路。
NO.58	こらいる	游戏币2000兑换。
NO.59	りゅうのはどう	最终试练的洞穴/战斗区域。
NO.60	ドレインパンチ	格斗道馆获胜奖品。
NO.61	おにび	战斗区域。
NO.62	ぎんいろのかぜ	212号道路。
NO.63	さしおさえ	格斗道场门口的老人。
NO.64	だいばくはつ	游戏厅奖励模式通过10轮后获得。
NO.65	シャドークロ	鬼系道馆获胜奖品。
NO.66	しっぺがえし	215号道路，与桥上穿道馆服装的人对话。
NO.67	リサイクル	白岱市大厦2F。
NO.68	ギガインパクト	游戏币20000兑换。
NO.69	ロックダット	211号道路山洞。
NO.70	フラッシュ	203号道路洞穴/百货大楼3F。
NO.71	ストーンエッジ	战斗塔。
NO.72	ゆきなだれ	冰系道馆获胜奖品。
NO.73	でんじは	战斗区域。
NO.74	ジャイロボール	游戏币15000兑换。
NO.75	つるぎのまい	游戏币4000兑换。
NO.76	ステルスロック	地系道馆获胜奖品。
NO.77	じこあんじ	211号道路悬崖边的女性。
NO.78	ゆうわく	204号道路，砍树后与女人对话。
NO.79	あくのはどう	最终试练的洞穴。
NO.80	いわなだれ	从207号的号道路进入殿元山。
NO.81	シザークロス	220水路/战斗区域。
NO.82	ねごと	白岱森林外侧。
NO.83	しぜんのめぐみ	百货大楼3F。
NO.84	どくづき	212号道路。
NO.85	ゆめくい	律诗城，需要攀岩。
NO.86	くさむすび	草系道馆获胜奖品。
NO.87	いばる	212道路精灵学院内。
NO.88	ついばむ	ソナオタウン左上用果子换。
NO.89	とんぼがえり	游戏币10000兑换。
NO.90	みがわり	白岱森林鬼屋/游戏币2000兑换。
NO.91	ラスターカノン	钢系道馆获胜奖品。
NO.92	トリックルーム	213号道路。

火热秘技

秘技

NDS 机甲先锋 幻影战争

美版 | 游戏原名 MechAssault:Phantom War

◆游戏自带秘技



在游戏中按暂停便可以进入菜单画面，在这里能找到名为"CHEATS"的选项，进入后便可以自由开启或关闭作弊项目。

名称	效果
INVINCIBLE	无敌
INFINITE AMMO	弹药无限
RECHARGE	快速再次攻击
HEAT SINK	枪口永不发热
FOG OF WAR	开启战争迷雾

NDS 新超级马里奥兄弟

日版 | 游戏原名 New Super Mario Bros

◆摆脱大鱼



8－3关（有条大鱼在后面追赶的那关）一开始先蹲在屏幕的左下角，等大鱼游上来，当它的身体布满屏幕后。它会开始下沉，当它一碰到马里奥或路易后，会马上竖直向上游到最上面去了，然后浮到中间便游到远处去了。这时玩家就可以悠闲的开始收集大金币了。当大鱼游到本关终点，它又会从起点出现，只要不是故意停下来等它，它是追不上来的。

投稿人—韩奇峰

NDS 任天狗

日版 | 游戏原名 Nintendogs

◆新发现







由于到了晚上你的爱狗会去睡觉，玩家可能不愿意去打扰它们睡觉，但是现在有个方法可以改变狗狗睡觉的习惯。我们可以利用时间来控制狗狗睡觉，首先要使天空变暗，所以只要调NDS开机后的选择画面中的那个大大的时钟就行了。(修改方式就不说了，哪怕玩NDS的菜鸟都知道)。这样就能在把白天变成黑夜，狗狗就会去睡觉。然后再利用调时间大法把黑夜变成白天，狗狗就又有精神了。

投稿人——张萌雅

PSP 罪恶装备 审判

日 版 | 游戏原名 Guilty Gear Judgment

◆审判模式中开启“Judgment”

想要在故事模式中开启隐藏角色“Judgment”，必须要打到6-1关，同时要收集齐全部字母，这些字母都分散在各个关卡中。

金手指

今后本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。基于47辑我们为大家介绍的Devhook修改插件——CheatMaster，最新版本为0.5b，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 瓦尔哈拉骑士

日 版 | 游戏原名 ヴァルハラナイツ

◆游戏编号：ULJS-00075

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Money	002192C8	32位	直写	0x00015F90	锁定游戏中的金钱为90000。
Bonus Point	002FE1F3	8位	直写	0x00000009	锁定升级奖励点，但尽量不要一次修改过大或锁定，这样后期可能出现由于点数分配不完而无法继续游戏的问题。
Exp	002FF1EC	32位	直写	0x00000000	游戏中采用了倒记升级的方式，直接将所需经验修改为0后一次战斗就会自动升级。
Life	002FF1CC	16位	直写	0x00000FFF	第一主角生命值4095点。
Thought	002FE821	8位	直写	0x0000000F	修改剩余能力残余点，以便提升人物各项能力，同样不要修改过大。

PSP DJMAX 携带版

韩 版 | 游戏原名 DJMAX Portable

◆游戏编号：ULKS-46050

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
LIFE	004340F2	16位	直写	0x000042C8	锁定游戏中的生命值不减。

GBA 真·三国无双Advance

美 版 | 游戏原名 Dynasty Warriors Advance

标题画面中

全武器

42002D50	FFFF
0000001E	0001

全人物

02002D74	FFFF

全道具

02002D70	FFFFFFFF

全战役

02002D48	FFFFFFFF

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

大地图中

我方士气

02004118	03E7

敌方士气

0200411A	0000

等级

0200317C	63

体力

02003180	03E7

无双

02003184	64

攻击力

02003188	03E7

防御力

0200318A	03E7

移动力

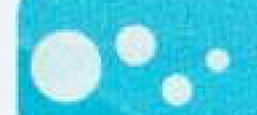
0200318C	03E7



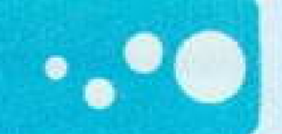
文 PM525攻略组 编 马修

《口袋妖怪 钻石·珍珠》详尽研究

攻略大家看得尽兴吗？想必打通了一周目的同时，也对剧情有了一个大致的了解。接下来，开始我们的研究吧，这是PM525攻略组来的朋友们奋战了整个十·一假期的成果，希望下面的研究能给广大玩家以更多的帮助。以下研究中，口袋妖怪（精灵）简称为PM。



精灵收集之旅



以下前151只精灵以新王图鉴编号为序，并附上全国图鉴编号，以便于大家的参照和捕捉。

新王图鉴全150只精灵获得方式

新王编号	全国编号	日文名	中文名	获得方式
1	387	ナエトル	苗芽龟	游戏初始PM之一。
2	388	ハヤシガメ	灌木龟	苗芽龟18级时进化。
3	389	ドダイトス	巨树龟	灌木龟32级时进化。
4	390	ヒコザル	小火猴	游戏初始PM之一。
5	391	モウカザル	猛火猴	小火猴14级时进化。
6	392	ゴウカザル	豪火猴	猛火猴36级时进化。
7	393	ポッチャマ	圆企鹅	游戏初始PM之一。
8	394	ポッタイシ	金顶企鹅	圆企鹅16级时进化。
9	395	エンペルト	钢帝企鹅	金顶企鹅36级时进化。
10	396	ムックル	胖胖翁	初期草地广泛分布。
11	397	ムクバード	大胖翁	胖胖翁14级时进化。
12	398	ムクホーク	惊目翁	大胖翁34级时进化。
13	399	ビッパ	比帕水獭	初期草地广泛分布。
14	400	ビーダル	比渡水獭	比帕水獭15级时进化。
15	401	コロボーシ	礼士蟋蟀	初期草地广泛分布。
16	402	コロトック	镰刀蟋蟀	礼士蟋蟀10级时进化。
17	403	コリンク	蓝电狮	202、203、204号路草地分布。
18	404	ルクシオ	雷霆狮	蓝电狮15级时进化。
19	405	レントラー	电狮王	雷霆狮30级时进化。
20	63	ケーシィ	凯西	203、215号路分布。
21	64	ユンゲラー	勇吉拉	凯西16级时进化。
22	65	フーディン	胡地	勇吉拉通信进化。
23	129	コイキング	鲤鱼王	全区水面可钓到。
24	130	ギャラドス	暴鲤龙	鲤鱼王20级时进化。
25	406	スボミー	花苞玫瑰	204、212号路或狩猎场捕捉。
26	315	ロゼリア	双色玫瑰	花苞玫瑰白天亲密度进化。
27	407	ロズレイド	假面玫瑰	双色玫瑰用光之石进化。
28	41	ズバット	超音蝠	全区山洞中广泛分布。
29	42	ゴルバット	大嘴蝠	超音蝠22级时进化或在后期山洞中捕捉。
30	169	クロバット	大爪蝠	大嘴蝠亲密度进化。
31	74	イシツブテ	小拳石	全区山洞中广泛分布。
32	75	ゴローン	隆隆石	小拳石25级时进化。
33	76	ゴローニャ	隆隆岩	隆隆石通信进化。
34	95	イワーク	大岩蛇	全区山洞深层捕捉。
35	208	ハガネール	大钢蛇	大岩蛇装备金属外衣（メタルコート）通信进化或在冠军之路捕捉。
36	408	ズガイドス	铁头龙	野外挖掘化石，经恢复得到。
37	409	ラムパルド	爆破龙	铁头龙30级时进化。
38	410	タテトプス	盾甲龙	野外挖掘化石，经恢复得到。
39	411	トリデプス	钢盾龙	盾甲龙30级时进化。
40	66	ワンリキー	腕力	207、208、210号路或テツガンごん捕捉。
41	67	ゴーリキー	豪力	腕力8级时进化。
42	68	カイリキー	怪力	豪力通信进化。
43	54	コダック	可达鸭	全区水面广泛分布。
44	55	ゴルダック	哥达鸭	可达鸭33级进化或在狩猎场捕捉。
45	412	ミノムッチ	蓑衣虫	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。

46	413	ミノマダム	花虫	雌性蓑衣虫 20 级时进化。
47	414	ガーメイル	翼踏飞蛾	雄性蓑衣虫 20 级时进化。
48	265	ケムッソ	刺尾虫	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。
49	266	カラサリス	甲壳蛹	刺尾虫 7 级时进化可能得到。
50	267	アゲハント	狩猎凤蝶	甲壳蛹 10 级时进化或在 224 号道路捕捉。
51	268	マユルド	顿甲茧	刺尾虫 7 级时进化可能得到或在白岱森林捕捉到。
52	269	ドクケイル	毒粉蝶	顿甲茧 10 级时进化或在白岱森林捕捉到。
53	415	ミツハニー	蜂巢	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。
54	416	ビークイン	金蜂后	雌性蜂巢 21 级时进化。
55	417	パチリス	电栗鼠	205、211 号路分布。
56	418	ブイゼル	叉尾鼬	205、211、213 号路及冠军之路分布。
57	419	フローゼル	双尾鼬	叉尾鼬 26 级时进化。
58	420	チェリンボ	樱桃兽	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。
59	421	チェリム	太阳樱花	樱桃兽 25 级时进化。
60	422	カラナクシ	水蛞蝓	诸多水道、洞内池塘均有分布。
61	423	トリトドン	海蛞蝓	水蛞蝓 30 级时进化。
62	214	ヘラクロス	大力甲虫	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。
63	190	エイパム	手尾猴	在金色树上涂蜂蜜可能吸引到。
64	424	エテボース	双手猴	手尾猴领悟双重攻击后升级进化。
65	425	フワンテ	飘飘鬼	星期五去风力发电站后面捕捉。
66	426	フワライド	气球鬼	飘飘鬼 28 级时进化。
67	427	ミミロル	咪咪兔	ハクタイのもり。
68	428	ミミロップ	露帕兔	咪咪兔亲密度进化。
69	92	ゴース	鬼斯	ロストタワー与鬼屋。
70	93	ゴースト	鬼斯通	鬼斯 25 级时进化。
71	94	ゲンガー	耿鬼	鬼斯通通信进化。
72	200	ムウマ	梦妖	ロストタワー。
73	429	ムウマージ	巫妖	梦妖使用暗之石进化。
74	198	ヤミカラス	黑暗乌鸦	ハクタイのもり。《钻石版》专有。
75	430	ドンカラス	御乌鸦	黑暗乌鸦使用暗之石进化。
76	431	ニャルマー	卷尾猫	222、218 号路。
77	432	ブニャット	富贵猫	卷尾猫 38 级时进化。
78	118	トサキント	角金鱼	诸多水域可钓到。
79	119	アズマオウ	金鱼王	角金鱼 33 级进化。
80	339	ドジョッチ	泥鳅	诸多水域可钓到。
81	340	ナマズン	地豚	泥鳅 30 级时进化。
82	433	リーシャン	祈福铃	テンガンざん山洞中。
83	358	チリーン	风铃	テンガンざん山洞中，或者祈福铃在亲密度高时在夜晚升级进化。
84	434	スカンプー	毒鼬	206、214、221 号路分布。
85	435	スカタンク	暴鼬	毒鼬 34 级进化时得到。
86	307	アサナン	瑜珈小子	210、211、216、217 号路和テンガンざん山洞中分布。
87	308	チャーレム	瑜珈战士	瑜珈小子 37 级时进化。
88	436	ドーミラー	多米拉	206 号路与テンガンざん山洞中分布。
89	437	ドータクン	多塔克	多米拉升级进化。
90	77	ポニータ	小火马	206、210、211、214、215 号路分布。
91	78	ギャロップ	烈焰马	小火马 40 级时进化。
92	438	ウソハチ	哭啼树	212 号路豪宅后花园。
93	185	ウソッキー	胡说树	哭啼树习得ものまね后升级进化。
94	439	マネネ	玛奈奈	209、210 号路与 212 号路豪宅后花园。
95	122	バリヤード	吸盘魔偶	玛奈奈习得ものまね后升级进化。
96	440	ピンプク	粉红蛋	209 号路的胖子处得到或在 212 号路豪宅后花园抓。
97	113	ラッキー	吉利蛋	粉红蛋携带真丸石（まんまるいし）白天升级进化。
98	242	ハピナス	快乐蛋	吉利蛋亲密度进化。
99	173	ピィ	皮宝宝	テンガンざん山洞中与 212 号路豪宅后花园。
100	35	ピッピ	皮皮	皮宝宝亲密度进化。
101	36	ピクシー	皮可西	皮皮使用月之石进化。
102	441	ペラップ	音符鹦鹉	222、224 号路。
103	172	ピチュー	皮丘	212 号路豪宅后花园。
104	25	ピカチュウ	皮卡丘	皮丘亲密度进化或 212 号路豪宅后花园捕捉。
105	26	ライチュウ	雷丘	皮卡丘使用雷石进化。
106	163	ホーホー	咕咕	227 号路草地。
107	164	ヨルノズク	夜鹰	227 号路草地捕捉或咕咕 20 级升级进化。
108	442	ミカルゲ	米卡尔鬼	在 208 号道路的草丛下方，从一个穿格斗服的人处得到枢纽石（かなめいし）。在 209 道路有把枢纽石放入一个奇怪的井，之后进入地底世界，在地底遇到 35 个人（需要联机或者 Wi-Fi）左右，调查那个坑，米卡尔鬼就会出现。



109	443	フカマル	沙贝龙	206号路自行车道下方隐蔽洞穴。
110	444	ガバイト	沙盗龙	沙贝龙24级时进化。
111	445	ガブリアス	沙地龙	沙盗龙48级时进化。
112	446	ゴンベ	刚比兽	由GBA版《口袋妖怪》中传输过来的雌性卡比兽（カビゴン）携带满腹香炉（まんぷくおこう）生的蛋孵化而出。
113	143	カビゴン	卡比兽	刚比兽亲密度进化。
114	201	アンノーン	安侬	ズイタウン遗迹中。
115	447	リオル	小里奥	こうてつじま剧情结束后，从队友送的蛋中孵出。
116	448	ルカリオ	卢卡里奥	小里奥夜晚亲密度进化。
117	194	ウパー	乌帕	212号路与狩猎场。
118	195	ヌオー	沼泽兽	乌帕20级进化或在212号路与狩猎场捕捉。
119	278	キャモメ	长翅鸥	全境水面可遇到。
120	279	ペリッパー	大嘴鸥	长翅鸥25级时进化或在全境水面捕捉。
121	203	キリンリキ	双面鹿	214号路与リッシこのほとり周围。
122	449	ヒポポタス	沙河马	214号路。
123	450	カバルドン	巨嘴河马	沙河马34级时进化或在228号路捕捉。
124	298	ルリリ	利利鼠	212号路豪宅后花园与狩猎场。
125	183	マリル	玛利鼠	利利鼠亲密度进化或在212号路豪宅后花园与狩猎场捕捉。
126	184	マリルリ	玛利露利	玛利鼠18级时进化。
127	451	スコルピ	毒尾蝎	狩猎场。
128	452	ドラピオン	毒龙蝎	毒尾蝎40级进化。
129	453	グレッグル	毒斗蛙	狩猎场。
130	454	ドクロッグ	凶斗蛙	毒斗蛙37级进化。
131	455	マスキッパ	猎牙草	狩猎场。
132	223	テッポウオ	水枪鱼	213、222、223、224、230号路有水处钓得。
133	224	オクタン	桶章鱼	テッポウオ25级时进化或在钓水枪鱼处钓得。
134	456	ケイコウオ	蝶尾鱼	201、205、218、219、220、221号路水域或こうてつじま周围水域钓得。
135	457	ネオラント	蓝翅鱼	蝶尾鱼31级时进化或在钓蝶尾鱼处钓得。
136	72	メノクラゲ	玛瑙水母	各水域广泛分布。
137	73	ドククラゲ	毒刺水母	玛瑙水母30级时进化，各水域亦有广泛分布。
138	349	ヒンバス	笨笨鱼	テンガンざん上半段水域钓得。
139	350	ミロカロス	美丽龙	笨笨鱼美丽度满后升一级得到。
140	458	タマンタ	小球飞鱼	223号水路。
141	226	マンタイン	巨翅飞鱼	队伍中有テッポウオ的情况下，由小球飞鱼升级进化。
142	459	ユキカブリ	雪松人	216、217号路或テンガンざん。
143	460	ユキノオー	雪巨人	雪松人40级时进化或在テンガンざん捕捉。
144	215	ニューラ	狃拉	216、217号路及キッサキしんでん。
145	461	マニューラ	玛狃拉	狃拉携带するどいツメ在夜间升级进化。
146	480	ユクシー	由库西	捣毁银河团基地以后去シンジこのほとり湖心小岛遇到,之后在全地图随机出现。
147	481	エムリット	艾姆利德	捣毁银河团基地以后去リッシこのほとり湖心小岛遇到。
148	482	アグノム	阿库诺姆	捣毁银河团基地以后去エイチこのほとり湖心小岛遇到。
149	483	ディアルガ	迪亚路卡	《钻石》版剧情遇到。
150	484	パルキア	帕鲁基亚	《珍珠》版剧情遇到。

看全了新王地区的150只口袋妖怪，开启了全国图鉴，我们就可以收集更多的口袋妖怪了！以下编号都将用全国图鉴的编号。

特殊进化精灵

编号	日文名	中文名	进化方法
462	ジバコイル	UFO磁怪	让NO.82三合一磁怪（レアコイル）在テンガンざん升级进化。
463	ベロベルト	长舌头	让NO.108大舌头（ベロリンガ）在学到げんしのちから的情况下升级进化。
464	ドサイドン	武士暴龙	NO.112铁甲暴龙（サイドン）携带プロテクター通信交换进化。
465	モジャンボ	球藤怪	NO.114蔓藤怪（モンジャラ）学到げんしのちから的情况下升级进化。
466	エレキブル	魔电兽	NO.125电击兽（エレブー）携带エレキブースター通信进化。
467	ブーバーン	烈焰火龙	NO.126鸭嘴火龙（ブーバー）携带マグマブースター通信进化。
468	トゲキッス	光翼兽	对NO.176飞翼兽（トゲチック）使用ひかりのいし后进化。
469	メガヤンマ	巨翅蜻蜓	让NO.193洋洋蜻蜓（ヤンヤンマ）在学到げんしのちから的情况下升级进化。
470	リーフィア	草精灵	让NO.113伊布（イーブイ）在ハクタイのもり升级进化。
471	グレイシア	雪精灵	让NO.113伊布（イーブイ）在217号道路升级进化。
472	グライオン	蝠蝎	让NO.207飞蝎（グライガー）装备するどいキバ后在夜间升级进化。
473	マンムー	猛犸猪	让NO.221长毛猪（イノムー）在学到げんしのちから的情况下升级进化。
474	ポリゴンZ	3D龙Z型	让No.233 3D龙II型携带あやしいパッチ通信进化。
475	エルレイド	艾雷特	对雄性的NO.281戈莉娅（キルリア）使用めざめいし进化。
476	ダイノーズ	钢磁鼻	让NO.299磁鼻（ノズパス）在テンガンざん升级进化。
477	ヨノワール	夜幽魂	让NO.356木乃伊（サマヨール）携带れいかいのぬの通信交换进化。
478	ユキメノコ	雪女	对雌性的NO.361雪侏儒（ユキワラシ）使用めざめいし进化。

隐藏精灵

游戏中有不少的隐藏精灵，时间关系没能把隐藏精灵的捕捉方法全部挖掘出来。下面一些精灵的捕捉可能和时间有关，若按照方法不能获得，就在晚上捉或把系统时间调成晚上。

No.479 电鬼（ロトム）



回到当初第一次双人组队的白岱森林(ハクタイのもり)的最上方，看到了搭档MM正在注视着什么……上前和她对话后，MM离开，砍去前面挡路的树后进入鬼屋(もりのようかん)，上到鬼屋2楼，左手边第2个房间，里面的电视机正发出诡异的光芒，调查之后电鬼出现，电+鬼属性，种族值极低，等级15，别失手打死了。

No.485 炎钢兽（ヒードラン）



先到战斗塔触发强制剧情，然后去ハードマウンタン。此迷宫位于227号道路上方，需要乘浪、碎岩、推石、攀岩的能力。迷宫本身并不复杂，一路向上即可。到达最深处洞穴后搭档会离开，回到サバイバルエリア，在PC屋左侧的房子中发现刚才的搭档。对话后再次深入ハードマウンタン最深处即可捕捉ヒードラン，等级70，属性为火+钢。要注意，这只神兽是有雌雄之分的。

PS：在此迷宫中可以找到劲敌，与他对话，几天后他会出现在战斗塔入口附近，可以每隔几天一次进行战斗。

No.486 圣柱王（レジギガス）



入手地点在キッサキしんでん，该场所位于キッサキシティ上方，类似于金银中的冰洞窟，一路滑冰才能来到最深处。要唤醒圣柱王，必须依靠《宝石》版三个神柱兽（レジロック、レジアイス和レジスチル）的力量，所以联动或通信是必须的。圣柱王是普通系，等级70，惟一弱点就是神柱妖怪共有的格斗。

No.487 冥王龙（ギラティナ）



将来可能作为《钻石·珍珠》的第三部资料篇主角的强力神兽，应该是高于迪亚路卡与帕鲁基亚存在于新王大陆。获得方法如下：

214号道路右上方的区域本来是不能进入的，通关后可以了。冥王龙的入手地点もどいのどうくつ在かくれいずみへのみち的中心湖畔，是一个遗迹迷宫，每个场景都有上下左右4个洞可以进入。一路来到最深处就可遇等级70、属性为鬼+龙的冥王龙。它有鬼系威力120的强力技能，不过它的两攻并不算强，所以抓起来不会太难。

冥王龙迷宫是个比较头疼的地方，下面附上入手方法，这里只是讲一下大致规律，仅供参考，不作为此迷宫的正确走法：

第一步，先驱雾。

第二步，从上左右三个方向随便选一个，再根据每个场景中间的楼梯方向决定下一步，如果是四个方向，就转90度方向走(逆时针顺时针都无所谓)；如果是两个方向，和前一次不同的，就顺着楼梯方向走，如果和前一次相同（包括前一次是四方向）就转90度方向走（逆时针顺时针都无所谓）。

见到图腾的话，调查发现数字，上面的那个数字是你见到的图腾顺位，所以第一次的图腾的第一个数字应该是1，一共要见到3个图腾，笔者见到图腾后都是往下走的——这其实不是正确的走法，应该要参考第2个数字，第2个数字就是从起点计你所进入的房间的数目。入口到第一个图腾，野生PM的等级约为45～50；第一个图腾到第二个图腾，野生PM等级约为50～60；从第二个图腾到第三个图腾，野生PM等级约为60～67。见到第三个图腾往下走就可以直接来到最后鬼龙所在的房间。(如果是从下向上来到第三个图腾，就走上面。)

注：在此迷宫中不可以走回头路，否则会回到起点。如果图腾下第二个数字计数超过了30，也会被弹回起点。

No.488 梦魔（クレセリア）



掌管梦境的PM，超能系、浮游特性，两防很强。捕获流程是来到港口左下方的船长家，发现船长的小女儿陷入了无尽的梦魔之中无法醒来。与船长对话后可以坐船来到まんげつじま，这里其实就是和宝石里的南岛差不多的地方。在岛内发现了梦兽，看清了它的外形之后它就匆匆飞走了，留下一片羽毛。拿走羽毛后返回船长家中把羽毛给小女孩，使其从噩梦中解脱。(此时如果去こうてつのじま可以从小屋中的钢系首领处拿到“金属外衣”。)而梦兽会在新王各地的草地中随机出现，等级50。(如果不知道其位置可以去コトブキシチィ左侧的ポケッチ工厂与柜台边的人对话取得ポケッチ的功能，第13个功能就是。)

No.489 菲奥娜（フィオネ）



玛娜菲的进化前形态，能力比玛娜菲低一些。理论上应该由玛娜菲的蛋中孵出，但神兽是不能孵蛋的……看来菲奥娜也应该是在某次活动中派送给玩家的神兽。

No.490 玛娜菲



口袋妖怪2006剧场版《苍海的王子》的主角，水系。与完成“W任务”、获得玛娜菲的蛋的《口袋妖怪 突击队》进行通信后获得，而出现“W任务”先要购买《苍海的王子》的电影预售券……国内玩家基本不用指望了。不过大家可以去网上下载一个《口袋妖怪 突击队》的RANGER NET全任务存档，然后就和《钻石·珍珠》通信吧。

No.490、492、493

491号ダークライ具有幽魂饿鬼般外表的恶系精灵，492号シェイミ则是外形如刺猬的草系精灵，493号アルゼウス则是有着飘逸的兽类外表的普通系精灵。三只精灵的出现条件目前还有待确认，以《口袋妖怪》的发展历史来看，这些搞不好都会成为某某活动的礼物——有一种说法，说是集齐全部安侬便会出现493号精灵アルゼウス——不过想想当年玩《金·银》集齐全部安侬就出现梦幻的超级谣言，除非都抓得差不多了，不然大家最好还是先观望一下，别为这个传言去狂抓安侬。







▲491号ダークライ、492号シェイミ和493号アルゼウス的出现捕捉条件还是个谜……

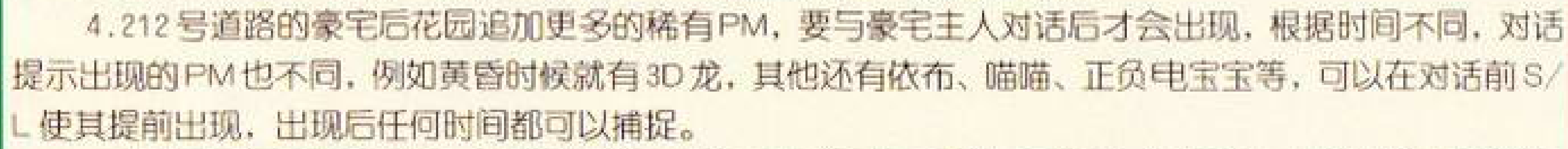
通关后其他捕捉事件收集

1.在211号道路尽头的PALU公园（联动场所）开放，来过一次后以后可以飞来。

2.ファイトエリア与225号道路之间可以得到高级钓竿。



3.在ヨスガシティ的PC屋右侧房屋中，可以得到依布（队伍要留空）



4.212号道路的豪宅后花园追加更多的稀有PM，要与豪宅主人对话后才会出现，根据时间不同，对话提示出现的PM也不同，例如黄昏时候就有3D龙，其他还有依布、喵喵、正负电宝宝等，可以在对话前S/L使其提前出现，出现后任何时间都可以捕捉。

5.某些精灵可以通过和GBA前几作联动来使其在《钻石·珍珠》里遇到。如使用大木博士给的探测器，插《火红》在风力电站外的草丛可以遇到电力兽（建议白天抓），插《叶绿》在火力电站外的草丛可以遇到布比火龙（建议晚上抓）。

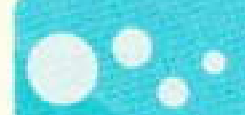
和GBA版通信获得前作精灵



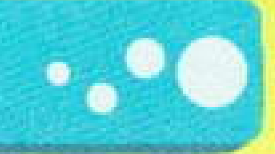
获得全国图鉴后，在标题画面会有和前作传送的选项，选中后会和你最后确认单方面传送。

进入游戏后，从主角的家往下乘浪，一路往右来到221道路，在221号道路的房间里进到狩猎区，6个球，6个精灵，直接捕捉，100%捕捉成功，且捕捉后能力不变，努力不变，可携带道具过来。如果前作的精灵会秘传机器技能（如闪光、乘浪等）则无法带过来，需要先忘记。

精灵分布方面，水系精灵去湖面，海皇牙什么的就去右下的海面，根据精灵类型要去不同的地形。而在传送限制上，24小时内，1个ID只能传6只——当然，你有10盘卡就可以带60只来。（D版的《火红·叶绿》无法识别，不能进行通信。一些烧录卡也不能进行《钻石·珍珠》与GBA版的联动）



选美全攻略



选美自《红宝石·蓝宝石》以来便成为了《口袋妖怪》的另一大项目，它讲究的不再是招式的威力，一些弱小的PM和技能在选美中往往可以得到意想不到的效果。选美成了一个另类而又有趣的迷你游戏。本作大幅强化了选美，下面，就让我们揭开本作选美的神秘面纱。

同前作一样，每只PM都有五项选美指数，分别为帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）和强壮（たくましさ）。选择一个适合自己的PM参加的项目后便可以进行选美比赛。可以在查看PM能力菜单的第五项中看到。而提升选美指数的方法是吃树果制成的点心，下面，我们就先从增加选美指数的树果说起。





树果类道具不少都有携带效果和使用效果。在ソノオタウン，还可以使用果实交换选美时用的装饰品，后面一些装饰品都要几百只果实才能交换。不过树果的主要作用无疑是用来制作点心、给自己的选美PM增加某个方面的美丽数值的，因此树果的各方面味道、光滑度等就变得尤其重要起来，下面我们将给出游戏中果实的相关表。表格中每阶段时间是指该树果成长一个阶段所需要的时间，而每个树果从种下到结果，都有发芽、抽枝、开花、结果四个阶段，因此该树果的结果时间＝每阶段时间×4。树果的味道则与做出点心增加PM的选美指数有关，红色为辣口味，增加帅气值；蓝色为涩口味，增加美丽值；粉色为甜口味，增加可爱值；绿色为苦口味，增加聪明值；黄色为酸口味，增加强壮值。果实的光滑度与制作出点心的光滑度有关，后面“点心篇”再提。下表的树果表格中，※表示即可以携带也可以直接使用，★表示只有PM携带时才起作用，☆表示只有直接使用时才起作用。

编号	名字	长度	硬度	每阶段时间	辣	涩	甘	苦	酸	光滑度	特殊效果
1	クラボのみ	2	软	3	10	—	—	—	—	25	治愈麻痹状态※
2	カゴのみ	8	很硬	3	—	10	—	—	—	25	治愈睡眠状态※
3	モモンのみ	4	较软	3	—	—	10	—	—	25	治愈中毒状态※
4	チーゴのみ	3.2	硬	3	—	—	—	10	—	25	治愈烧伤状态※
5	ナナシのみ	5	很硬	3	—	—	—	—	10	25	治愈冻结状态※
6	ヒメリのみ	2.8	较硬	4	10	—	10	10	10	20	回复10点PP※
7	オレンのみ	3.5	很硬	4	10	10	—	10	10	20	回复10点HP※
8	キーのみ	4.7	硬	4	10	10	10	—	10	20	治愈混乱状态※
9	ラムのみ	3.4	很硬	12	10	10	10	10	—	20	治愈所有异常状态※
10	オボンのみ	9.5	较硬	8	—	10	10	10	10	20	回复30点HP※
11	フィラのみ	10	软	5	15	—	—	—	—	25	战斗中回复体力并成为混乱状态★
12	ウイのみ	11.5	硬	5	—	15	—	—	—	25	战斗中回复体力并成为混乱状态★
13	マゴのみ	12.6	硬	5	—	—	15	—	—	25	战斗中回复体力并成为混乱状态★
14	バンジのみ	6.4	很硬	5	—	—	—	15	—	25	战斗中回复体力并成为混乱状态★
15	イアのみ	22.3	软	5	—	—	—	—	15	25	战斗中回复体力并成为混乱状态★
16	ズリのみ	12	较硬	2	10	10	—	—	—	20	无特殊效果
17	ブリーのみ	10.8	软	2	—	10	10	—	—	20	无特殊效果
18	ナナのみ	7.7	较硬	2	—	—	10	10	—	20	无特殊效果
19	セシナのみ	7.4	很硬	2	—	—	—	10	10	20	无特殊效果
20	パイルのみ	8	硬	2	10	—	—	—	10	20	无特殊效果
21	ザロクのみ	13.5	较硬	8	10	—	10	10	—	20	PM使用后减少HP努力值10点☆
22	ネコブのみ	15	硬	8	—	10	—	10	10	20	PM使用后减少攻击努力值10点☆
23	タポルのみ	11	硬	8	10	—	10	—	10	20	PM使用后减少防御努力值10点☆
24	ロメのみ	16.2	硬	8	10	10	—	10	—	20	PM使用后减少特攻努力值10点☆
25	ウブのみ	14.9	软	8	—	10	10	—	10	20	PM使用后减少特防努力值10点☆
26	マトマのみ	20	软	8	20	10	—	—	—	30	PM使用后减少速度努力值10点☆
27	モコシのみ	7.5	硬	6	—	20	10	—	—	30	无特殊效果
28	ゴスのみ	14	硬	6	—	—	20	10	—	30	无特殊效果
29	ラブタのみ	22.6	软	6	—	—	—	20	10	30	无特殊效果
30	ノメルのみ	28.5	很硬	6	10	—	—	—	20	30	无特殊效果
31	ノワキのみ	13.3	软	15	30	10	—	—	—	35	无特殊效果
32	シーヤのみ	24.4	较软	15	—	30	10	—	—	35	无特殊效果
33	カイスのみ	25	软	15	—	—	30	10	—	35	无特殊效果
34	ドリのみ	28	硬	15	—	—	—	30	10	35	无特殊效果
35	ベリブのみ	30	较软	15	10	—	—	—	30	35	无特殊效果
36	オッカのみ	9	很硬	18	15	—	10	—	—	30	减轻火属性攻击的伤害★
37	イトケのみ	3.3	软	18	—	15	—	10	—	30	减轻水属性攻击的伤害★
38	ソクノのみ	25	较软	18	—	—	15	—	10	30	减轻电属性攻击的伤害★
39	リンドのみ	15.6	软	18	10	—	—	15	—	30	减轻草属性攻击的伤害★
40	ヤチェのみ	13.5	较硬	18	—	10	—	—	15	30	减轻冰属性攻击的伤害★

41	ヨプのみ	7.7	软	18	15	—	—	10	—	30	减轻格斗属性攻击的伤害★
42	ビアーのみ	9	硬	18	—	15	—	—	10	30	减轻毒属性攻击的伤害★
43	シュカのみ	4.2	软	18	10	—	15	—	—	30	减轻地面属性攻击的伤害★
44	バコウのみ	27.8	较硬	18	—	10	—	15	—	30	减轻飞行属性攻击的伤害★
45	ウタンのみ	25.2	软	18	—	—	10	—	15	30	减轻超能属性攻击的伤害★
46	タンガのみ	4.2	较软	18	20	—	—	—	10	35	减轻虫属性攻击的伤害★
47	ヨロギのみ	2.8	较软	18	10	20	—	—	—	35	减轻岩石属性攻击的伤害★
48	カシブのみ	14.4	硬	18	—	10	20	—	—	35	减轻鬼属性攻击的伤害★
49	ハバンのみ	2.3	软	18	—	—	10	20	—	35	减轻龙属性攻击的伤害★
50	ナモのみ	3.9	很硬	18	—	—	—	10	20	35	减轻恶属性攻击的伤害★
51	リリバのみ	26.5	很硬	18	25	10	—	—	—	35	减轻钢属性攻击的伤害★
52	ホズのみ	3.4	较软	18	—	25	10	—	—	35	减轻普通属性攻击的伤害★
53	チイラのみ	11.1	较硬	24	30	10	30	—	—	40	战斗中血红时攻击上升一级★
54	リュガのみ	3.3	较硬	24	—	30	10	30	—	40	战斗中血红时防御上升一级★
55	カムラのみ	9.5	较硬	24	—	—	30	10	30	40	战斗中血红时速度上升一级★
56	ヤタピのみ	23.7	较硬	24	30	—	—	30	10	40	战斗中血红时特攻上升一级★
57	ズアのみ	7.5	硬	24	10	30	—	—	30	40	战斗中血红时特防上升一级★
58	サンのみ	9.7	软	24	30	10	30	10	30	50	战斗中血红时容易使出会心一击★
59	スターのみ	15.3	很硬	24	30	10	30	10	30	50	战斗中血红时其中一项能力上升二级★
60	ナゾのみ	15.5	硬	24	40	10	—	—	—	60	被克制的属性攻击时能恢复 HP ★
61	ミクルのみ	4.1	软	24	—	40	10	—	—	60	HP1/4 以下时命中率上升★
62	イバンのみ	26.7	很硬	24	—	—	40	10	—	60	HP1/4 以下时行动变快★
63	ジャポのみ	3.3	软	24	—	—	—	40	10	60	受到物理攻击时对方也会受到一定伤害★
64	レンブのみ	5.2	较软	24	10	—	—	—	40	60	受到特殊攻击时对方也会受到一定伤害★



点心篇



▲按照指示方向来搅。

在绿城（ヨスガシティ）的商店右边房子里从老爷爷那拿到点心盒（ポフィンケース）后，就可以去商店左面房子里烘烤器前和大妈对话选择制作点心了，制作方法是不停地在屏幕上顺时针和逆时针地画圈，速度不能太快也不能太慢，以保证面团不要溢出烘烤器为合适，当指示方向变更时，要立刻转变旋转方向。如果爱惜屏幕的话，还是从GBA卡带中传几只选美专用PM来吧。做好后的点心会放在点心盒（ポフィンケース）中，在重要道具中选择“ポフィンケース”，打开后就可以选择做好的点心给PM食用提升美丽度。当然，PM是有满腹度上限的，没喂过点心的PM的满腹度为0，吃进点心会使PM增加与点心光滑度一样数值的满腹度，当PM的满腹度达到最大255的时候，该PM便不能再喂了。因此，喂光滑度低、等级高并专门增加一种指数的点心就尤为重要。假如点心的光滑度为P，用来制作的果实的光滑度为S，在不同人数参与时，制作出点心的光滑度与用来制作果实的光滑度的等式如下：



▲速度时机把握得都非常好，就会做出高等级的点心。

1 人时：P=S−1

2 人时：P =[(S1+S2) /2]−2

3 人时：P =[(S1+S2+S3) /3]−3

4 人时：P =[(S1+S2+S3+S4) /4]−4

实战篇

带上我们喂养得漂漂亮亮的PM，换上华丽的礼服，就让我们去参加选美大赛吧！本作的选美共分三个环节，根据最终总分决定名次。对于我们来说，在第一、第二环节是拿分的最好机会，而第三环节的不可预知性太多。

进入绿城（ヨスガシティ）的选美会场，右边的柜台是对某一项目进行练习，左边的柜台进行的是需要四个玩家才可以进行的通信对战，中间的是单机选美。

选美时要先选择难易度，难度分ノーマルランク、グレートランク、ウルトラ ランク、マスターランク四个由低到高的等级，选美的主题也分别是帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）和强壮（たくましさ）。选择一个合适的PM后便可以进行选美比赛。下面进入实战环节。

一、视觉审查 化妆

使用触控笔将左边框中的装饰品拖到右边PM的身上便可，正中下方的蝴蝶结和PM球图标是切换背景和首饰用的。化妆有一分钟的时间限制，时间到了便会强制中止。化妆的评定标准其实很简单，组合之类全都是唬人的，只要买好的装饰品外加相应环节的高美丽度就可以得到高分。因此，这是最容易拿高分的环节，带上一个美丽度满的PM，再加上超华丽的装饰品，第一环节就差不多已经决定最后成败了。装饰品平时不能查看，只有在化妆中才可以使用。



▲精心把自己参加选美的PM打扮得更漂亮。

二、舞蹈审查 节奏感



类似于姆指跳舞毯的环节。每一个选手都会按出一套方向指令，而剩余的三位选手只要跟着照做就行。这个环节没有什么诀窍，熟练后，拿满分应该没有问题。

跳舞环节中，每个选手各跳两次，下排的那位选手为领舞，三位在上排的选手为伴舞。下方指针会缓慢向右移动，领舞PM需要在青色区域输入任意三次方向指令，之后领舞输入的指令会出现在粉红色区域。当指针移到粉红色区域内时，三位伴舞需要在指针移到圆圈图标上方时输入领队刚才做的三次方向指令。圆圈形图标对应的方向为红（上）、绿（左）、蓝（下）、黄（右）。

三、演技审查 表演



最难的一个环节，选手需要向三位评委中的一位表演一个技能。而且每一轮禁止表演上回合已经表演过的技能。当表演某次选美主题的技能时，评委的头上会出现一颗星形标记，当第五颗出现时，表现此技能的选手可以得到大量的心数作为奖励。

该回合结束时，只有一位选手向某评委表演时，可以得到额外的三颗心做为奖励；当有两位选手向某评委表演时，可以各到额外的两颗心做为奖励；当有三位选手都向某评委表演时，就只能得到额外的一颗心做为奖励。

因此，寻找冷门评委表演有时也是得心的好办法。不过三位评委的设定使得本作选美的战术性被大大提高，特别是与好友对战时，更可以体会到前所未有的刺激。

最后的总分为三个环节得分的总和。因此，即便最后的表演环节得分不高，只要前两个环节表现出色同样可以得到第一名。第一名的奖品可是非常珍贵的饰品哦，赶快打扮自己心爱的PM，踏上选美大师之路吧！

地下世界挖宝指南

地下世界的冒险亦是本作一大亮点，下面我们就将地下冒险部分介绍给大家——

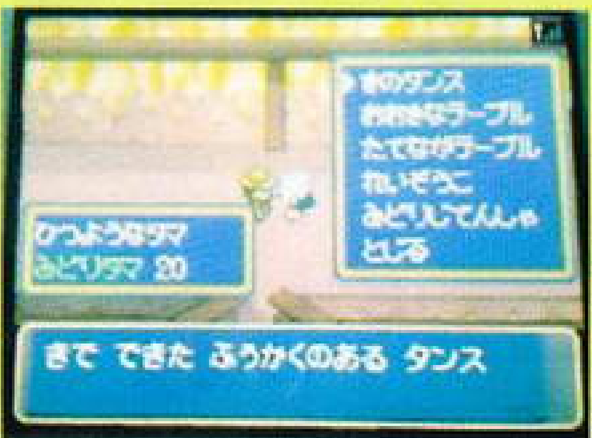
首先，在白岱镇（ハクタイシティ）得到套装たんけんセット。之后在野外使用探险装置，自动存档，角色就会被传送到地下。

走到地图上有黄点的地方点一下自己，在出现黄点的墙上按A键就会进入挖掘的小游戏！道路上的粉红点别去碰，是陷阱。在小游戏开始前提示的日语有4つ、2つ之类的话，数字是几就表示这次小游戏里有几个宝物。能挖到的东西则有タマ（玉石）和各种道具包括化石、进化石以及心之鳞片等，玉石是用来换各种トラップ（陷阱）和道具，要到左下图中这人这里用他要的玉石号来换。陷阱可以在联机时干扰其他人，挖掘钻头（あなほりドリル）用来做基地用，一次性用完就坏，其余是家具。



挖的宝物放到地上包里的方法是：选择たから（宝物）然后选择道具选バッグにしまう就会放到外面的包里。

想要回地面的时候，选ちじょうへ（回地上）就可以了。

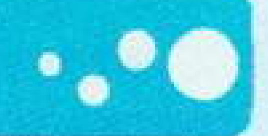




换物品点一览图

- 换钻头、陷阱
- 换家具、玩具
- 把手头是挖到的（千万小心）道具换成宝石。

全道具列表



由于过关必需的重要道具、技能机及精灵球在攻略流程中已经提及，树果类道具也已在前面的选美攻略中列出，故以上道具就不在此重复。

回复道具

原名	中文名	作用
キズぐすり	伤药	回复 20 点 HP。
いいキズぐすり	好伤药	回复 50 点 HP。
すごいキズぐすり	高级伤药	回复 200 点 HP。
まんたんのくすり	超级伤药	回复全部的 HP。
かいふくのくすり	完复药	HP 全回复，并解除所有的异常状态。
どくけし	解毒药	解除中毒状态。
ねむけざまし	清醒药	解除睡眠状态。
まひなおし	解痹药	解除麻痹状态。
こおりなおし	解冻药	解除冰冻状态。
やけどなおし	烧伤药	解除烧伤状态。
なんでもなおし	万能药	解除所有的异常状态。
げんきのかけら	元气碎片	回复单体战斗不能状态，最大的 HP 回复一半。
げんきのかたまり	元气药块	回复单个战斗不能的，最大的 HP 全回复。
おいしいみず	美味水	回复 PM 50 点 HP。
サイコソーダ	苏打水	回复 PM 60 点 HP。
ミックスオレ	柠檬水	回复 PM 80 点 HP。
モーモーミルク	哞哞牛奶	回复 PM 100 点 HP。
ちからのこな	力量粉	回复 PM 50 点 HP（味道很苦）。
ちからのねっこ	力量根	回复 PM 200 点 HP（味道很苦）。
ばんのうごな	万能粉	解除 PM 所有的异常状态（味道很苦）。
ふっかつそう	复活草	回复单个战斗不能的 PM（味道很苦）。
ピーピーエイド	PP 小回复	回复单个技能 10 点 PP。
ピーピーリカバー	PP 大回复	回复单个技能的全部 PP。
ピーピーエイダー	PP 匀回复	回复所有技能 10 点 PP。
ピーピーマックス	PP 全回复	回复所有技能的全部 PP。
フエンせんべい	飞音饼	解除 PM 所有的异常状态。
きのみジュース	树果汁	回复 20 点 HP。
せいなるはい	圣灰	回复队伍中所有战斗不能的 PM。
マックスアップ	体力之源	增加 PM 的体力努力值 10 点。
タウリン	攻击之源	增加 PM 的攻击努力值 10 点。
ブロムヘキシン	防御之源	增加 PM 的防御努力值 10 点。
インドメタシン	敏捷之源	增加 PM 的敏捷努力值 10 点。
リゾチウム	特攻之源	增加 PM 的特攻努力值 10 点。
キトサン	特防之源	增加 PM 的特防努力值 10 点。
ポイントアップ	PP 上升剂	增加 PM 一个技能 PP 值的 20%。
ふしぎなアメ	神奇糖果	PM 等级上升一级。
ポイントマックス	PP 最大剂	增加 PM 一个技能 PP 最大值的 60%。
もりのヨウカン	森之羊羹	回复所有异常状态。

战斗道具

原名	中文名	作用
エフェクトガード	状态防御	战斗中使用 PM 的能力不会下降。
クリティカッター	会心之刃	战斗中使用提高 PM 技能的会心率。
プラスパワー	增力剂	战斗中使用提高 PM 的物攻。
ディフェンダー	防御盾	战斗中使用提高 PM 的物防。
スペシャルアップ	特攻增强剂	战斗中使用提高 PM 的特攻。
スペシャルガード	特防增强剂	战斗中使用提高 PM 的特防。
スピーダー	加速器	战斗中使用提高 PM 的速度。
ヨクアタール	命中器	战斗中使用提高 PM 技能的命中率。

特殊道具

原名	中文名	作用
あおいビードロ	蓝玻璃	解除 PM 的睡眠状态。
きいろビードロ	黄玻璃	解除 PM 的混乱状态。
あかいビードロ	红玻璃	解除 PM 的魅惑状态。
くろいビードロ	黑玻璃	容易遇到野生 PM。

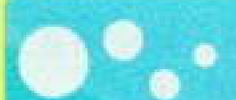
しろいビードロ	白玻璃	不易遇到野生 PM。
あさせのしお	浅水盐	与浅水贝可以合成空贝铃。
あさせのかいがら	浅水贝	与浅水盐可以合成空贝铃。
あかいかけら	红碎片	换取炎之石。
あおいかけら	蓝碎片	换取水之石。
きいろいかけら	黄碎片	换取雷之石。
みどりのかけら	绿碎片	换取叶之石。
ハートのウロコ	心之鳞片	交给野濑市湖边房子里回忆的胖子，可以让 PM 回忆起以前的技能。
あまいミツ	花蜜	在草丛及洞窟等地方，用香甜的味道诱使野生 PM 出现。
すくすくこやし	快快肥	在松软的土上撒上，土地很快变干，树果的成长变快。
じめじめこやし	湿湿肥	在松软的土上撒上，土地干的很慢，树果的成长变慢。
ながながこやし	长长肥	在松软的土上撒上，果实掉落的时间会比通常要长。
ねばねばこやし	粘粘肥	在松软的土上撒上，枯萎后新发芽的次数会增多。
ちいさなキノコ	小蘑菇	卖价很便宜。
おおきなキノコ	大蘑菇	稀有的蘑菇，卖价很高。
しんじゅ	珍珠	卖价很便宜。
おおきなしんじゅ	大珍珠	卖价高。
はしのすな	星之砂	美丽的砂子，卖价很高。
はしのかけら	星之碎片	星星的碎片，可卖高价。
きんのたま	金珠	卖价非常高。
きちょうなホネ	贵重的骨头	对于 PM 考古学来说特别重要的骨头，在商店能卖很高的价钱。
ねっこのカセキ	根之化石	远古海中生活的古代 PM 化石，好像根的一部分。
ツメのカセキ	爪之化石	远古海中生活的古代 PM 化石，好像爪的一部分。
かいのカセキ	贝之化石	远古海中生活的古代 PM 化石，好像贝壳的一部分。
こうらのカセキ	壳之化石	远古海中生活的古代 PM 化石，好像甲壳的一部分。
たてのカセキ	盾之化石	远古地面上生活的古代 PM 化石，好像项链的一部分。
ずがいのカセキ	头盖之化石	远古地面上生活的古代 PM 化石，好像头的一部分。
ひみつのコハク	秘密琥珀	包裹着古代 PM 的遗传因子的琥珀，透明中略带红色。
かわらずのいし	不变石	装备后的 PM 无法进化。
たいようのいし	太阳石	某些 PM 进化用道具。
つきのいし	月之石	某些 PM 进化用道具。
はのおのいし	炎之石	某些 PM 进化用道具。
かみなりのいし	雷之石	某些 PM 进化用道具。
みずのいし	水之石	某些 PM 进化用道具。
リーフのいし	叶之石	某些 PM 进化用道具。
ひかりのいし	光之石	特定的 PM 进化所需要的神秘的石头。像光一样眩目。双色玫瑰（ロゼリア）和飞翼兽（トゲチック）使用后进化。
やみのいし	暗之石	特定的 PM 进化所需要的神秘的石头。像黑夜一样漆黑。梦妖（ムウマ）和暗黑乌鸦（ヤミカラス）使用以后进化。
めざめいし	觉醒之石	特定的 PM 进化所需要的神秘的石头。像眼瞳一样耀眼。雌性巨头冰怪（オニゴーリ）和雄性戈莉娅（キルリア）使用以后可以进化。
りゅうのウロコ	龙鳞	海刺龙（シードラ）装备后通信进化成刺龙王（キングドラ）。
するどいキバ	锐利之牙	锋利尖锐的牙，有一定几率使对手胆怯，狃拉（ニューラ）携带以后夜间升级进化。
プロテクター	盔甲	非常坚固且重，铁甲暴龙（サイドン）装备通信进化成武士暴龙（ドサイドン）。
エレキブースター	电气之星	储蓄了电气能量的神奇盒子，电击兽通信进化用。
マグマブースター	岩浆之星	储蓄了岩浆能量的神奇盒子，鸭嘴火龙通信进化用。
アップグレード	升级碟片	3D 龙（ポリゴン）装备后通信进化成 3D 龙 II 型（ポリゴン 2）。
あやしいパッチ	怪异补丁包	隐藏着什么怪异情报的透明机械，3D 龙 II 型（ポリゴン 2）携带通信进化成 3D 龙 Z 型。
れいかいのぬの	灵界之布	饱含强力可怕灵力的布，某种 PM 非常喜欢，木乃伊（サマヨール）携带通信进化。
まんまるいし	真丸石	特定的 PM 进化所需要的神秘的石头。
かなめいし	枢纽石	特定的 PM 进化所需要的神秘的石头。
ひかりのこな	光粉	对方命中率降低 10%。
きょうせいギプス	竞争背心	装备后速度减半，获得努力值 2 倍。
がくしゅうそうち	学习装置	装备的 PM 不参加战斗也可以得到一半经验。
しあわせタマゴ	幸福蛋	装备后战斗获得的经验为原来的 1.5 倍。
おまもりこばん	护身符	战斗后获得 2 倍金钱。
せんせいのツメ	先制之爪	战斗时无视速度，先制攻击发生几率为 23.4%。
するどいツメ	锐利之爪	锋利尖锐的爪，携带后容易打中要害。
やすらぎのすず	安闲铃铛	容易提升 PM 的好感度。
おうじゃのしるし	王者之证	战斗中 10% 几率令敌人害怕。呆河马（ヤドン）装备通信进化成呆呆王（ヤドキング）。蚊香蛙（ニョロモ）装备通信进化成蚊香王（ニョロトノ）。
きよめのおふだ	净符	降低 5% 的遇敌率。
けむりだま	烟雾球	野外战斗时总能逃跑。
きあいのハチマキ	气息头巾	在受到致命一击时有 10% 几率剩 1 点 HP。
きあいのタスキ	精神衣带	携带时，满血时受到濒死一击，HP 残留 1，但只能用一次。
こんごうだま	金刚球	光亮耀眼的球，迪亚路卡（ディアルガ）携带后，能提升龙系和钢系的技能威力。

しらたま	白玉	美丽耀眼的球，帕鲁基亚（パルキア）携带后，能提升龙系和水系的技能威力。
ながねぎ	大葱	大葱鸭（カモネギ）装备后提升会心率两级。
ラッキーパンチ	幸运拳套	吉利蛋（ラッキー）装备后提升会心率两级。
ふといホネ	骨棒	卡拉卡拉（カラカラ）和嘎拉嘎拉（ガラガラ）装备后物攻提升2倍。
しんかいのキバ	深海之牙	珍珠贝（パールル）装备后特攻提升2倍，并可通信进化为猎斑鳗（ハンテール）。
しんかいのウロコ	深海之鳞	珍珠贝（パールル）装备后特防提升2倍，并可通信进化为樱花鳗（サクラビス）。
でんきだま	电气珠	皮卡丘（ピカチュウ）装备后特攻提升为原来的2倍。
こころのしずく	心之水滴	水都兄妹的特攻、特防提升为原来的1.5倍。
メタルパウダー	金属粉末	百变怪メタモン装备后物防和特防提升1.5倍。
ぎんのこな	银粉	提高虫系技能威力的1.1倍。
メタルコート	金属外衣	提高钢系技能威力的1.1倍，大岩蛇（イワーク）装备后通信进化成大钢蛇（ハガネール）。
やわらかいすな	软沙	提高地面系技能威力的1.1倍。
かたいいし	硬石	提高岩石系技能威力的1.1倍。
きせきのタネ	奇迹种子	提高草系技能威力的1.1倍。
くろいメガネ	黑眼镜	提高恶系技能威力的1.1倍。
くろおび	黑带	提高格斗系技能威力的1.1倍。
じしゃく	磁铁	提高电系技能威力的1.1倍。
しんぴのしずく	神秘水滴	提高水系技能威力的1.1倍。
するどいくちばし	尖喙	提高飞行系技能威力的1.1倍。
どくバリ	毒针	提高毒系技能威力的1.1倍。
とけないこおり	不融冰	提高冰系技能威力的1.1倍。
のろいのおふだ	咒符	提高鬼系技能威力的1.1倍。
まがったスプーン	弯勺	提高超能系技能威力的1.1倍。
もくたん	木炭	提高火系技能威力的1.1倍。
りゅうのキバ	龙牙	提高龙系技能威力的1.1倍。
シルクのスカーフ	丝巾	提高普通系技能威力的1.1倍。
こだわりハチマキ	专爱头巾	物理攻击威力为原来的1.5倍，但只能一直使用该技能。
おおきなねっこ	大根	增加吸HP技能的吸收效果。
ピントレンズ	焦点镜片	提升会心率一个阶段。
こうかくレンズ	广角镜头	能看到更多东西的镜头，携带时技能的命中率稍有提升。
ものしりメガネ	博闻之眼镜	带有厚厚镜片的眼镜，携带时特殊技能的威力稍有提升。
たつじんのおび	达人之腰带	用来系起来的黑带，携带身上效果显著时，技能威力稍有提升。
ちからのハチマキ	力之头巾	涌出力量的头巾，携带时物理技能的威力稍有提升。
スピードパウダー	速度粉末	不可思议的粉末，非常细且硬，百变怪携带后速度会增加。
いのちのたま	命之玉	携带时技能威力提升，但每次攻击HP都略有减少。
メトロノーム	节拍器	连续使用相同技能时威力上升，停止使用该技能后威力恢复正常。
あかいバンダナ	红色围巾	提升选美比赛帅气（かっこよさ）项目的印象分。
あおいバンダナ	蓝色围巾	提升选美比赛美丽（うつくしさ）项目的印象分。
ピンクのバンダナ	粉红围巾	提升选美比赛可爱（かわいさ）项目的印象分。
みどりのバンダナ	绿色围巾	提升选美比赛聪明（かしこさ）项目的印象分。
きいろのバンダナ	黄色围巾	提升选美比赛强壮（たくましさ）项目的印象分。
たべのこし	剩饭	战斗时每回合结束后回复最大体力值的1/16。
かいがらのすず	空贝铃	将给予对方伤害的1/8来恢复自己的HP。
くろいヘドロ	黑泥	毒系PM携带后每回合回复一点HP，其他系PM携带都会减少HP。
しろいハーブ	白色叶子	回复PM被降低的能力。
メンタルハーブ	精神叶片	回复PM的魅惑状态。
ひかりのねんど	光之粘土	延长PM制造的光壁和反射盾的存在时间。
パワフルハーブ	满力量香草	携带的PM可以马上使出需要蓄力一回合的技能，但是只能用一次。
どくどくだま	剧毒之玉	触摸就会出毒，不可思议的球，携带战斗时进入剧毒状态。
かえんだま	火焰之玉	触摸就会发热，不可思议的球，携带战斗时进入烧伤状态。
くろいてっきゅう	黑铁球	携带后速度下降，飞空系、浮游特性PM也会被地面技能打中。
こうこうのしっぽ	后攻尾巴	非常重的尾巴，携带后行动速度减慢。
フォーカスレンズ	聚焦镜片	装备后比对手行动慢，但技能容易命中。
あかいいと	红线	真红的线，细而长，携带后被魅惑时，对手也进入魅惑状态。
つめたいいわ	冰冷的岩石	延长暴风雪的使用时间。
さらさらいわ	粉碎的岩石	延长沙尘暴的使用时间。
あついいわ	灼热的岩石	延长艳阳天的使用时间。
しめったいわ	缠绕的岩石	延长降雨的使用时间。
ねばりのかぎづめ	粘性勾爪	缠绕、卷绕等持续伤害技能的回合数增加。
こだわりスカーフ	执着围巾	有些执着的围巾，携带后速度上升，只可以用相同的招数。
こだわりメガネ	执着眼镜	有点损坏的眼镜，携带后特攻上升，但只能用相同的技能。
くっつきバリ	接合针	有一定概率将每回合自己受到的伤害反弹给对手。
パワーリスト	力量手饰	携带后速度下降，但提高PM的物攻成长。
パワーベルト	力量腰带	携带后速度下降，但提高PM的物防成长。
パワーレンズ	力量镜片	携带后速度下降，但提高PM的特攻成长。

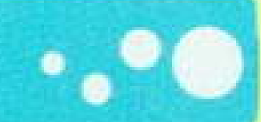
パワーバンド	力量带	携带后速度下降，但提高PM的特防成长。
パワーアンクル	力量护膝	携带后速度下降，但提高PM的速度成长。
パワーウエイト	力量护具	携带后速度下降，但提高PM的HP成长。
ひのたまプレート	火球板	火系的石板，携带后火系技能威力变强。
しずくプレート	水滴板	水系的石板，携带后水系技能威力变强。
いかずちプレート	雷电板	电系的石板，携带后电系技能威力变强。
みどりのプレート	草绿板	草系的石板，携带后草系技能威力变强。
つららのプレート	冰柱板	冰系的石板，携带后冰系技能威力变强。
こぶしのプレート	拳头板	格斗系的石板，携带后格斗系技能威力变强。
もうどくプレート	剧毒板	毒系的石板，携带后，毒系技能威力变强。
だいちのプレート	大地板	地面系的石板，携带后，地面系技能威力变强。
あおぞらプレート	青空板	飞空系的石板，携带后，飞空系技能威力变强。
ふしぎのプレート	神奇板	超能系的石板，携带后，超能系技能威力变强。
たまむしプレート	玉虫板	虫系的石板，携带后虫系技能威力变强。
がんせきプレート	岩石板	岩系的石板，携带后岩系技能威力变强。
もののけプレート	怨魂板	鬼系的石板，携带后鬼系技能威力变强。
りゅうのプレート	龙之板	龙系的石板，携带后龙系技能威力变强。
こわもてプレート	恐怖板	恶系的石板，携带后恶系技能威力变强。
こうてつプレート	钢铁板	钢系的石板，携带后钢系技能威力变强。
あやしいおこう	怪异香炉	不可思议的香炉，携带后超能系技能威力上升。
がんせきおこう	岩石香炉	不可思议的香炉，携带后岩系技能威力上升。
さざなみのおこう	海波香炉	不可思议的香炉携带后水系技能威力上升。
おはなのおこう	花朵香炉	不可思议的香炉，携带后草系技能威力上升。
まんぷくおこう	满腹香炉	不可思议的香炉，携带后行动减慢。雌性卡比兽（カビゴン）装备可以生下刚比兽（ゴンベ）。
うしおのおこう	涡香炉	增加水系技能威力、减少自身受到水系伤害5%。
のんきのおこう	松香炉	对方命中率降低5%。
こううんのおこう	幸运香炉	携带的PM只要在战斗中露脸就能得到的2倍金钱。
きよめのおこう	虚面香炉	带头的PM携带后，不容易遇到野生PM。
むしよけスプレー	驱虫喷雾剂	100步内不会遇到比队伍开头PM等级低的敌人。
ゴールドスプレー	黄金喷雾剂	250步内不会遇到比队伍开头PM等级低的敌人。
シルバースプレー	白银喷雾剂	200步内不会遇到比队伍开头PM等级低的敌人。
ピッピにんぎょう	皮皮玩偶	战斗中使用可以逃脱。
エネコのシッポ	玲珑猫的尾巴	战斗中使用可以逃脱。
きれいなぬけがら	漂亮蜕壳	结实的硬蜕壳，携带的PM必定能与后备PM交换。
あなぬけのヒモ	脱洞绳	可以从迷宫中瞬间脱出到之前回复过的PC屋前。

信纸

原名	中文名	作用
グラスメール	草地信纸	印有清爽绿色草原的信笺，可让PM携带。
フレイムメール	火焰信纸	印有真红燃烧火焰的信笺，可让PM携带。
ブルーメール	蓝色信纸	印有蓝色水世界的信笺，可让PM携带。
ブルームメール	花朵信纸	印有漂亮花瓣模样的信笺，可让PM携带。
トンネルメール	隧道信纸	印有灰暗煤矿世界的信笺，可让PM携带。
スチールメール	蒸汽信纸	印有酷酷机械模样的信笺，可让PM携带。
ラブラブメール	恋爱信纸	印有大大心型图案的信笺，可让PM携带。
ブリザードメール	冰雪信纸	印有寒冷雪国的信笺，可让PM携带。
スペースメール	空间信纸	印有雄伟宇宙空间的信笺，可让PM携带。
エアメール	天空信纸	印有彩色便笺图案的信笺，可让PM携带。
モザイクメール	马赛克信纸	印有鲜艳彩虹色模样的信笺，可让PM携带。
ブリックメール	方块信纸	印有坚硬砖块图案的信笺，可让PM携带。



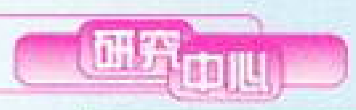
全技能列表



以下为本作中出现的全部技能，以技能的属性分类。其中范围指的是2对2时的攻击范围。在本作中，技能不再以属性判定为物攻和特攻，取而代之的是“类型”一栏。“物理”代表参与计算的物攻和物防，“特殊”代表参与计算的是特攻和特防。

技能的优先度：一般技能＜ふいうち、マッハパンチ、しんくうは、かげうち、こおりのつぶて、がまん、しんそく、でんこうせっか、ねこだまし、バレットパンチ、アクアジェット＜フェイント＜みきり、まもる、こらえる、このゆびとまれ＜よこどり、マジックコート＜てだすけ。

技能的延迟度：一般技能＜あてみなげ＜きあいパンチ＜リベンジ、ゆきなだれ＜ミラーコート、カウンター＜ふきとばし、ほえる＜トリックルーム。



普通系（ノーマル）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
からみつく	缠绕	物理	10	100	35	单体	10%几率令对手速度降一级。
おうふくビンタ	往复拍打	物理	15	85	10	单体	2~5次的连续攻击。
みだれづき	乱突	物理	15	85	20	单体	2~5次的连续攻击。
まきつく	卷紧	物理	15	85	20	单体	使用后2~5回合对手不能交换妖怪，每回合结束时对手损失HP最大值的1/16。
たまなげ	投蛋	物理	15	85	20	单体	2~5次的连续攻击。
しめつける	勒住	物理	15	75	20	单体	使用后2~5回合内对手不能交换妖怪，每回合结束时对手HP损失最大值的 1/16。
れんぞくパンチ	连续拳	物理	18	85	15	单体	2~5次的连续攻击。
みだれひっかき	乱抓	物理	18	80	15	单体	2~5次的连续攻击。
いかり	愤怒	物理	20	100	20	单体	威力＝本回合受攻击次数×20。
とげキャノン	尖刺加农炮	物理	20	100	15	单体	2~5次的连续攻击。
こうそくスピン	高速旋转	物理	20	100	40	单体	摆脱束缚技能的限制， 清除我方的种子撒菱等效果。
たいあたり	撞击	物理	35	95	35	单体	无特效。
ダブルアタック	双重攻击	物理	35	90	10	单体	连续两回合给予对手伤害。
はたく	拍打	物理	40	100	35	单体	无特效。
ネコにこばん	招财猫	物理	40	100	20	单体	战斗结束后得到金钱，金钱数=使用妖怪等级×使用次数×2。
ひっかく	抓	物理	40	100	35	单体	无特效。
でんこうせっか	电光石火	物理	40	100	30	单体	必定先出。
いびき	鼾声	特殊	40	100	15	单体	自身在睡眠状态下才能生效，30%几率让对手害怕。
みねうち	刀背打	物理	40	100	40	单体	即使致命攻击的场合也会让对手的HP剩1。
ねこだまし	蒙住眼睛	物理	40	100	10	单体	必定先出，对手必定害怕，只在上场第一回合有效。
ほしがる	索要	物理	40	100	40	单体	身上无装备的情况下能偷到对手装备的道具。
わるあがき	绝境反击	物理	50	—	1	单体	无法再使用其他招式时使出的技能，对手所受伤害的1/4会反弹给自身。
さわぐ	吵闹	特殊	50	100	10	随机	双方睡眠状态解除，之后2~5回合双方都不会陷入睡眠状态。
ウェザーボール	气象球	特殊	50	100	10	单体	威力与属性随着天气变化而变化。
フェイント	佯攻	物理	50	100	10	单体	能够攻击守护、见切中的对手，并解除对手的守护效果。
いあいぎり	居合切	物理	50	95	30	单体	在地图上使用能砍掉小树。
はさむ	夹	物理	55	100	30	单体	无特效。
スピードスター	流星	特殊	60	—	20	二体	必中技，二体攻击。
きつけ	苏醒	物理	60	100	10	单体	对麻痹状态下的对手的伤害会倍增，但对手的麻痹会解除。
ふみつけ	践踏	物理	65	100	20	单体	30%几率让对手害怕， 打中变小状态的对手时威力倍增。
つのでつく	角突	物理	65	100	25	单体	无特效。
ずつき	头突	物理	70	100	15	单体	30%几率让对手害怕。
ピヨピヨパンチ	噗噗拳	物理	70	100	10	单体	20%几率让对手混乱。
きりさく	切裂	物理	70	100	20	单体	容易命中敌要害。
からげんき	空元气	物理	70	100	20	单体	自身陷入异常状态时威力倍增。
ひみつのちから	秘密力量	物理	70	100	20	单体	30%几率会产生追加效果，效果随着环境变化而变化。
ブレイククロー	崩击之爪	物理	75	95	10	单体	50%几率令对手防御降一级。
かまいたち	镰鼬	特殊	80	100	10	二体	先蓄一回合再攻击，容易命中敌要害，二体攻击。
かいりき	怪力	物理	80	100	15	单体	在地图上使用能推动岩石。
トライアタック	三角攻击	特殊	80	100	10	单体	20%几率让对手陷入烧伤、麻痹、冰冻三种状态之一。
しんそく	神速	物理	80	100	5	单体	必定先出。
ひっさつまえば	必杀门牙	物理	80	90	15	单体	20%几率让对手害怕。
メガトンパンチ	百万铁拳	物理	80	85	20	单体	无特效。
たたきつける	打倒	物理	80	75	20	单体	无特效。
のしかかり	压制	物理	85	100	15	单体	30%几率令对手麻痹。
あばれる	暴走	物理	90	100	20	随机	不受控制地攻击2至3回合，之后自身混乱。
ハイパーボイス	高音	特殊	90	100	10	二体	无特效，二体攻击。
とっしん	突进	物理	90	85	20	单体	对手所受伤害的1/3会反弹给自身。
ロッククライム	攀岩	物理	90	85	20	单体	20%概率使对手混乱。地图上使用可以爬上坚硬的壁垒。
ロケットずつき	火箭头突	物理	100	100	15	单体	蓄力一回合再攻击，蓄力的回合自身防御升一级。
さばきのつぶて	裁判飞石	特殊	100	100	10	单体	根据自己所带的板类道具变化属性。
タマゴばくだん	蛋蛋爆弹	物理	100	75	10	单体	无特效。
すてみタックル	舍身一击	物理	120	100	15	单体	对手所受伤害的1/3会反弹给自身。
メガトンキック	百万强踢	物理	120	75	5	单体	无特效。
とっておき	留存	物理	130	100	5	单体	战斗中，把其他所有招数的PP用光以后用这招才有效。
はかいこうせん	破坏光线	特殊	150	90	5	单体	使用后的下一回合不能行动。
ギガインパクト	亿万威力冲撞	物理	150	90	5	单体	使用后下一回合不能行动。
じばく	自爆	物理	200	100	5	全体	使用后自身HP归0，全体攻击。
だいばくはつ	大爆炸	物理	250	100	5	全体	使用后自身HP归0，全体攻击。
つるぎのまい	剑舞	辅助	—	—	30	自身	自身物理攻击升二级。

せいちょう	生长	辅助	—	—	40	自身	自身特攻升一级。
ものまね	模仿	辅助	—	—	10	单体	学会对手最后使用的技能，PP为5，战斗结束后失效。
かげぶんしん	影分身	辅助	—	—	15	自身	自身回避率升一级。
じこさいせい	自我再生	辅助	—	—	10	自身	回复自身HP最大值的1/2。
かたくなる	变硬	辅助	—	—	30	自身	自身防御升一级。
ちいさくなる	变小	辅助	—	—	20	自身	自身回避率升一级。
まるくなる	变圆	辅助	—	—	40	自身	自身防御升一级，使用滚动或冰球威力倍增。
きあいだめ	蓄气	辅助	—	—	30	自身	使用后容易命中敌要害。
がまん	克制	物理	—	—	10	自身	两回合不做行动，之后将期间自身受到的伤害加倍反馈给对方。
ゆびをふる	摇手指	辅助	—	—	10	不定	随机使用游戏中全部技能之一。
タマゴうみ	生蛋	辅助	—	—	10	自身	回复自身HP最大值的1/2，在地图上使用能把自身HP最大值的1/5分给同伴。
へんしん	变身	辅助	—	—	10	单体	变成成对手，除HP之外的能力也全部变得与对手相同，招数PP都变为5。
はねる	弹跳	辅助	—	—	40	自身	无特效。
かくばる	变方	辅助	—	—	30	自身	自身攻击升一级。
テクスチャー	属性切换	辅助	—	—	30	自身	自身属性随机变为自身技能之一的属性，使用后自动转为属性切换2。
みがわり	替身	辅助	—	—	10	自身	用自身HP最大值的1/4造出一个替身，期间异常状态无效，累积伤害达到HP最大值的1/4后替身消失。
スケッチ	素描	辅助	—	—	1	单体	学会对手最后使用的技能，并忘掉素描。
こころのめ	心眼	辅助	—	—	5	单体	下回合攻击必中，飞天遁地也不能避开，对方交换妖怪则失效。
テクスチャー2	属性切换2	辅助	—	—	30	自身	自身属性随机变为抵抗对方最后使用技能的属性之一。
まもる	守护	辅助	—	—	10	自身	当回合对方攻击必定失败，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。
はらだいこ	腹太鼓	辅助	—	—	10	自身	减少自身HP最大值的1/2，自身物攻提升到最高。
みやぶる	识破	辅助	—	—	40	单体	对手回避率恢复为最初状态，普通系和格斗系技能能打中鬼系对手。
ほろびのうた	灭亡之歌	辅助	—	—	5	场上	三回合后双方PM战斗不能，交换下场则解除效果。
ロックオン	锁定	辅助	—	—	5	单体	下回合攻击必中，飞天遁地也不能避开，对方交换妖怪失效。
こらえる	忍耐	辅助	—	—	10	自身	受到致命攻击时HP剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。
ミルクのみ	饮奶	辅助	—	—	10	自身	回复自身HP最大值的1/2，在地图上使用能把自身HP最大值的1/5分给同伴。
くろいまなざし	黑眼神	辅助	—	—	5	单体	使用的妖怪仍在场上对手就不能逃跑。
ねごと	梦话	辅助	—	—	10	不定	自身在睡眠状态下才能生效，随机使用自身的其他技能之一。
いやしのすず	治愈之铃	辅助	—	—	5	我方	己方全部妖怪异常状态解除。
しんぴのまもり	神秘守护	辅助	—	—	25	我方	5回合内自身不会陷入异常状态，自身交换妖怪后仍有效。
いたみわけ	分担痛苦	辅助	—	—	20	单体	双方HP相加再平分。
バトンタッチ	接力棒	辅助	—	—	40	自身	换上队友，并将能力升降和一些状态继承给队友。
あさのひざし	朝之阳	辅助	—	—	5	自身	回复自身HP最大值的1/2，艳阳天2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中1/4。
つきのひかり	月之光	辅助	—	—	5	自身	回复自身HP最大值的1/2，艳阳天2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中1/4。
じこあんじ	自我暗示	辅助	—	—	10	单体	将对手身上的状态变化复制到自身。
たくわえる	能量储存	辅助	—	—	20	自身	提升物理防御和特殊防御一阶段，并且积蓄一阶段能量，最大能积蓄三阶段能量。
のみこむ	能量吸入	辅助	—	—	10	自身	回复自身HP，回复量随着能量储存的蓄力次数增加而增大。
このゆびとまれ	请别打我	辅助	—	—	20	自身	必定先出，将对方全部妖怪的攻击全部转到自身身上。
しぜんのちから	自然力量	辅助	—	—	20	不定	技能的效果随着环境变化而变化。
てだすけ	帮手	辅助	—	—	20	同伴	必定先出，使用后当回合同伴的攻击变为1.5倍。
ねがいごと	许愿	辅助	—	—	10	自身	次回合结束时回复自身最大HP最大值的1/2，自身交换妖怪后仍有效。
ねこのて	猫之手	辅助	—	—	20	不定	随机使用队伍中其他妖怪的技能之一。
リサイクル	道具回收	辅助	—	—	10	自身	将自身使用过的消费性道具回收，使其可再次使用。
あくび	哈欠	辅助	—	—	10	单体	下回合对手睡眠，对方换人则无效。
リフレッシュ	精神回复	辅助	—	—	20	自身	自身异常状态解除。
ほごしょく	保护色	辅助	—	—	20	自身	自身属性随着环境变化而变化。
なまける	偷懒	辅助	—	—	10	自身	回复自身HP最大值的1/2。
かぎわける	敏锐嗅觉	辅助	—	—	40	单体	对手回避率恢复为最初状态，普通、格斗系技能可以打中对方鬼系。
とおせんぼう	挡路	辅助	—	—	5	单体	使用的妖怪仍在场上对手就不能逃跑。
とおぼえ	嚎叫	辅助	—	—	40	自身	自身攻击升一级。
つぼをつく	刺壶	辅助	—	—	30	我方	能力中某项两阶段上升。
きりふだ	切札	特殊	—	—	5	单体	所剩的PP越少，招数的威力越大。
おまじない	咒语	辅助	—	—	30	我方	对手攻击不会打中我方要害。

さきどり	先制	辅助	—	—	20	不定	对手的招式威力增加，但产生惰性，只能出刚才出的招式，否则对手出招必定失败。
まねっこ	模仿士	辅助	—	—	20	不定	模仿刚才的出的招数，出相同的招数。不出刚才的招数，就会失败。
ふきとばし	吹飞	辅助	—	100	20	单体	野外战斗强制结束，对训练员战斗中强迫对方交换妖怪，必定后出。
しっぽをふる	摇尾巴	辅助	—	100	30	二体	对方防御降一级，二体攻击。
にらみつける	瞪眼	辅助	—	100	30	二体	对方防御降一级，二体攻击。
なきごえ	叫声	辅助	—	100	40	二体	对方攻击降一级，二体攻击。
ほえる	吼叫	辅助	—	100	20	单体	野外战斗强制结束，对训练员战斗中强迫对方交换妖怪，必定后出。
えんまく	烟幕	辅助	—	100	20	单体	对手命中率降一级。
フラッシュ	闪光	辅助	—	100	20	单体	对手命中率降一级，在地图上使用能照亮洞窟。
じたばた	挣扎	物理	—	100	15	单体	威力随着HP减少而增大。
あまえる	撒娇	辅助	—	100	20	单体	对手攻击降二级。
メロメロ	魅惑	辅助	—	100	15	单体	对手为异性时才能生效，50%令几率对手攻击失败。
おんがえし	报恩	物理	—	100	20	单体	威力随着亲密度的提高而增大。
やつあたり	撒气	物理	—	100	20	单体	威力随着亲密度的降低而增大。
アンコール	鼓掌	辅助	—	100	5	单体	使用后2至6回合对手只能使用最后使用的技能。
あまいかおり	香甜气息	辅助	—	100	20	二体	对方回避率降一级，在野外使用能吸引妖怪出现，二体攻击。
めざめるパワー	觉醒力量	特殊	—	100	15	单体	威力与属性随个体值变化而变化。
はきだす	能量放出	特殊	—	100	10	单体	伤害随着能量储存的蓄力次数增加而增大。
がむしゃら	莽撞	物理	—	100	5	单体	对手HP多于自身时才能生效，使其HP减为与自身相同。
フラフラダンス	眩晕之舞	辅助	—	100	20	全体	双方全部妖怪混乱。
くすぐる	挠痒	辅助	—	100	20	单体	对手攻击与防御降一级。
しぜんのめぐみ	自然恩惠	物理	—	100	15	单体	根据携带的树果，招数的类型威力也会产生变化。
しぼりとる	榨取	特殊	—	100	5	单体	根据对手所剩HP来增加威力的强烈缠绕攻击。
ゆうわく	诱惑	辅助	—	100	20	二体	诱惑与自身相异的性别，使对手特攻两阶段下降。
にぎりつぶす	捏碎	物理	—	100	5	单体	对手HP剩越多，威力就越大。
ソニックブーム	音速波	特殊	—	90	20	单体	对手必定损失HP20点。
いかりのまえば	怒之门牙	物理	—	90	10	单体	对手当前HP减半。
こわいかお	恐惧颜	辅助	—	90	10	单体	对手速度降二级。
いばる	虚张声势	辅助	—	90	15	单体	对手混乱但攻击升二级。
プレゼント	礼物	物理	—	90	15	单体	威力40、80、120不等，也可能回复对手HP最大值的1/4。
いやなおと	讨厌的声音	辅助	—	85	40	单体	对手防御降二级。
かなしばり	束缚	辅助	—	80	20	单体	使用后2～6回合对手不能使用最后使用的技能。
へびにらみ	毒蛇凝视	辅助	—	75	30	单体	对手麻痹。
あくまのキッス	恶魔之吻	辅助	—	75	10	单体	对手睡眠。
てんしのキッス	天使之吻	辅助	—	75	10	单体	对手混乱。
うたう	歌唱	辅助	—	55	15	单体	对手睡眠。
ちょうおんぱ	超音波	辅助	—	55	20	单体	对手混乱。
ハサミギロチン	断头台	物理	—	30	5	单体	一击必杀技，等级比对手越高越容易命中，对手等级高于自己则无效。
つのドリル	钻角	物理	—	30	5	单体	一击必杀技，等级比对手越高越容易命中，对手等级高于自己则无效。

格斗系（かくとう）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
トリプルキック	三连踢	物理	10	90	10	单体	1～3次连续攻击，威力依次为10、20、30。
つっぱり	突张	物理	15	100	20	单体	2－5次的连续攻击。
にどげり	二段踢	物理	30	100	30	单体	两次连续攻击。
マッハパンチ	音速拳	物理	40	100	30	单体	必定先出。
いわくだき	岩碎	物理	40	100	15	单体	50%几率让对手防御降一级，在地图上使用能击碎岩石。
しんくうは	真空波	特殊	40	100	30	单体	必定先制攻击。
からてチョップ	空手切	物理	50	100	25	单体	容易命中致要害。
リベンジ	复仇	物理	60	100	10	单体	本回合后出的话则攻击力倍增。
めざましビンタ	惊醒	物理	60	100	10	单体	给予睡眠状态的对象巨大伤害，但对象惊醒。
はっけい	掌波	物理	60	100	10	单体	30%几率使其对手麻痹。
ドレインパンチ	吸收拳	物理	60	100	5	单体	吸取对手HP伤害值的一半来回复自身HP。
まわしげり	回旋踢	物理	60	85	15	单体	30%几率让对手害怕。
あてみなげ	当身投	物理	70	—	10	单体	本回先出命中率100，后出则必中。
かわらわり	瓦割	物理	75	100	15	单体	能破坏对手施展的反射盾与光之壁。
じごくぐるま	地狱车	物理	80	80	25	单体	给予对手伤害的1/4会反弹给自身。
とびげり	飞踢	物理	85	95	25	单体	失败时反弹伤害的1/8。
スカイアッパー	天升拳	物理	85	90	15	单体	能打中飞天的PM。
はどうだん	波动弹	特殊	90	—	20	单体	攻击必定命中。

とびひざげり	飞膝踢	物理	100	90	20	单体	失败时反弹伤害的 1/8。
アームハンマー	臂锤	物理	100	90	10	单体	使用后自己速度下降。
クロスチョップ	十字切	物理	100	80	5	单体	容易命中敌要害。
ばくれつパンチ	爆裂拳	物理	100	50	5	单体	击中后对手必定混乱。
ばかぢから	蛮力	物理	120	100	5	单体	使用后自身攻击与防御降一级。
インファイト	肉搏	物理	120	100	5	单体	使用后自己的防御和特防下降。
きあいだま	气息球	特殊	120	70	5	单体	10% 几率降低对手的特防。
きあいパンチ	气合拳	物理	150	100	20	单体	蓄力后攻击，必定先出。全蓄力时受到攻击则被打消。
みきり	见切	辅助	—	—	5	自身	当回合对方攻击无效，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。
ビルドアップ	巨大化	辅助	—	—	20	自身	自身攻击与防御升一级。
けたぐり	过肩摔	物理	—	100	20	单体	威力随着对手体重增加而增大。
カウンター	反击	物理	—	100	20	不定	自身受到的物理攻击伤害加倍反馈给对方，必定后出。
ちきゅうなげ	地球投	物理	—	100	20	单体	对手损失 HP 等于自身的等级。
きしかいせい	起死回生	物理	—	100	15	单体	威力随着 HP 减少而增大。

岩石系（いわ）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
ロックブラスト	岩石爆破	物理	25	80	10	单体	2～5 次的连续攻击。
ころがる	滚动	物理	30	90	20	单体	不受控制地攻击 5 回合，每次威力倍增，失败则从头算起，自身变圆后威力倍增。
いわおとし	落石	物理	50	90	15	单体	无特效。
がんせきふうじ	岩石封杀	物理	50	80	10	单体	对手速度必定降一级。
げんしのちから	原始力量	特殊	60	100	5	单体	10% 几率让自己全部能力升一级。
パワージェム	能量宝石	特殊	70	100	20	单体	向对手发射如同宝石般耀眼光芒的光线攻击。
いわなだれ	岩崩	物理	75	90	10	二体	30% 几率让对方害怕，二体攻击。
ストーンエッジ	岩石飞刃	物理	100	80	5	单体	容易命中对手的要害。
がんせきほう	岩石喷射	物理	150	90	5	单体	使用后下一个回合不能行动。
もろはのずつき	双刃头突	物理	150	80	5	单体	对手所受伤害的 1/3 会反弹给自身。
すなあらし	沙尘暴	辅助	—	—	10	场上	使用后的 5 回合，每回合开始前双方各损失 HP 最大值的 1/16，对地、岩、钢系妖怪无效。
ロックカット	岩石切割	辅助	—	—	20	自身	速度两段上升。
ステルスロック	隐石沙砾	辅助	—	—	20	场地	在对手周围浮起无数岩石，给予替换出场 PM 伤害。

钢系（はがね）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
バレットパンチ	子弹拳	物理	40	100	30	单体	先制攻击。
メタルクロー	钢之爪	物理	50	95	35	单体	10% 几率将自身攻击升一级。
マグネットボム	磁铁炸弹	物理	60	—	20	单体	攻击必定命中。
ミラーショット	射击光线	特殊	65	85	10	单体	30% 几率使对手命中率下降。
はがねのつばさ	钢之翼	物理	70	90	25	单体	10% 几率将自身防御升一级。
ラスターカノン	光栅加农炮	特殊	80	100	10	单体	一定几率使对手特防下降。
アイアンヘッド	铁头	物理	80	100	15	单体	30% 几率使对手害怕。
コメットパンチ	慧星拳	物理	100	85	10	单体	20% 几率将自身攻击升一级。
アイアンテール	钢之尾	物理	100	75	15	单体	30% 几率令对手防御降一级。
はめつのねがい	破灭之愿	特殊	120	85	5	单体	两回合后攻击，无视对手属性，不受反射盾影响。
てっぺき	铁壁	辅助	—	—	15	自身	自身防御升二级。
ジャイロボール	翻滚球	物理	—	100	5	单体	越比对手速度慢，威力就越大。
メタルバースト	金属爆裂	物理	—	100	10	不定	把出招前最后受到的伤害以更大的伤害返还给对手。
きんぞくおん	金属音	辅助	—	85	40	单体	对手防御降二级。

地系（じめん）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
すなじごく	沙地狱	物理	15	70	15	单体	使用后2～5回合对手不能交换妖怪，每回合结束时对手损失 HP 最大值的 1/16。
どろかけ	泼泥	特殊	20	100	10	单体	对手命中率必定降一级。
ボーンラッシュ	骨头闪	物理	25	80	10	单体	2～5 次的连续攻击。
ホネブーメラン	骨回旋镖	物理	50	90	10	单体	2 次连续攻击。
マッドショット	泥浆喷射	特殊	55	95	15	单体	对手速度必定降一级。
ホネこんぼう	骨头击	物理	65	85	20	单体	10% 几率让对手害怕。
どろばくだん	泥爆	特殊	65	85	10	单体	30% 几率使对手命中率下降。
あなをほる	挖洞	物理	80	100	10	单体	首回合钻入地下，次回合攻击，在迷宫中使用能回到入口。
だいちのちから	大地力量	特殊	90	100	10	单体	10% 几率能降低对手的特防。
じしん	地震	物理	100	100	10	全体	能打中遁地的 PM 且威力倍增，全体攻击。
まきびし	撒菱	辅助	—	—	20	场地	对方交换妖怪时换上来的妖怪损失HP最大值的 1/8，可连续使用三次，威力随着连续使用的次数增加而增大。
どろあそび	玩泥	辅助	—	—	15	场上	使用后电系伤害减半。

すなかけ	泼沙	辅助	—	100	15	单体	对手命中率降一级。
マグニチュード	震级变化	物理	—	100	30	全体	随机出现数字4～10，威力分别对应10、30、50、70、90、110、150，能打中遁地的PM且威力倍增，全体攻击。
じわれ	地裂	物理	—	30	5	单体	一击必杀技，等级比对手越高越容易命中，对手等级高于自己则无效，能打中遁地的对手。

水系（みず）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
うずしお	漩涡	特殊	15	70	15	单体	使用后2～5回合对手不能交换妖怪，每回合结束时对手HP损失最大值的1/16。
あわ	泡泡	特殊	20	100	30	二体	10%几率将对方PM速度降一级，二体攻击。
からではさむ	贝壳夹击	物理	35	75	10	单体	使用后2～5回合对方不能交换妖怪，每回合结束时对手HP损失最大值的1/16。
みずでっぽう	水枪	特殊	40	100	25	单体	无特效。
アクアジェット	水之冲击	物理	40	100	20	单体	必定先制进攻。
みずのはどう	水之波动	特殊	60	100	20	单体	20%几率令对手混乱。
バブルこうせん	泡泡光线	特殊	65	100	20	单体	10%几率将对手速度降一级。
しおみず	盐水	特殊	65	100	10	单体	对体力少于一半的对手使用这招威力加倍。
オクタンほう	墨汁炮	特殊	65	85	10	单体	50%几率将对手命中率降一级。
たきのぼり	攀瀑	物理	80	100	15	单体	在地图上使用能攀上瀑布。
ダイビング	潜水	物理	80	100	10	单体	首回合潜入水下，次回合攻击。
アクアテール	水尾巴	物理	90	90	10	单体	挥动尾巴攻击。
クラブハンマー	大钳槌	物理	90	85	10	单体	容易命中致要害。
なみのり	冲浪	特殊	95	100	15	全体	在地图上使用能在水上行动，全体攻击。
だくりゅう	浊流	特殊	95	85	10	二体	30%几率将对方命中率降一级，二体攻击。
ハイドロポンプ	高压水泵	特殊	120	80	5	单体	无特效。
しおふき	喷水	特殊	150	100	5	二体	威力随着HP减少而减小，二体攻击。
ハイドロカノン	高压水炮	特殊	150	90	5	单体	使用后的下一回合自身不能行动。
からにこもる	躲进贝壳	辅助	—	—	40	自身	自身防御力升一级。
あまごい	求雨	辅助	—	—	5	场上	使用后5回合环境变为雨天，水系威力增加1/2，炎系威力减少1/2，闪电必中，太阳光线威力半减，朝阳、月光、光合成回复量降低。
みずあそび	玩水	辅助	—	—	15	场上	使用后炎系伤害半减。
アクアリング	水之铃	辅助	—	—	20	自身	每回合HP回复。

火系（ほのお）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
ほのおのうず	火焰漩涡	特殊	15	70	15	单体	使用后2～5回合对手不能交换妖怪，每回合结束时对手HP损失最大值的1/16。
ひのこ	火花	特殊	40	100	25	单体	10%几率将对手烧伤。
かえんぐるま	火炎车	物理	60	100	25	单体	10%几率将对手烧伤，可在冰冻状态使用，并解除冰冻。
ほのおのキバ	炎之牙	物理	65	95	15	单体	10%几率使对手害怕或烧伤。
ほのおのパンチ	火炎拳	物理	75	100	15	单体	10%几率将对手烧伤。
ふんえん	喷烟	特殊	80	100	15	全体	30%几率将对方PM烧伤。
ブレイズキック	火炎踢	物理	85	90	10	单体	10%几率将对手烧伤，容易命中对手要害。
かえんほうしゃ	火炎放射	特殊	95	100	15	单体	10%几率将对手烧伤。
せいなるほのお	圣炎	物理	100	95	5	单体	50%几率将对手烧伤，可在冰冻状态使用，并解除冰冻。
ねっぷう	热风	特殊	100	90	10	二体	10%几率将对方PM烧伤，可在冰冻状态使用，并解除冰冻，二体攻击。
フレアドライブ	火焰驱动	物理	120	100	15	单体	对手所受伤害的1/3会反弹给自身。
だいもんじ	大字火	特殊	120	85	5	单体	10%几率将对手烧伤，38号机器。
マグマストーム	岩浆风暴	特殊	120	70	5	单体	把对手封在激烈燃烧的火焰中2～5回合。
オーバーヒート	燃烧殆尽	辅助	140	90	5	单体	10%几率将对手烧伤，使用后自身特攻降两级。
おにび	鬼火	特殊	—	75	15	单体	将对手烧伤。
ふんか	喷火	特殊	150	100	5	二体	威力随着HP减少而减小，二体攻击。
ブラストバーン	爆烈燃烧	特殊	150	90	5	单体	使用后的下一回合自身不能行动。
にほんばれ	晴空万里	辅助	—	—	5	场上	使用后5回合环境变为艳阳天，炎系威力增加1/2，水系威力减少1/2，闪电命中率变为50%，太阳光线当回合射出，朝阳、月光、光合成回复量提升，冰冻状态不会发生。

电系（でんき）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
でんきショック	电磁震动	特殊	40	100	30	单体	10%几率使对手麻痹。
チャージビーム	转换光束	特殊	50	90	10	单体	70%几率使自己特攻上升。
でんげきは	电击波	特殊	60	—	20	单体	必中技。

スパーク	电火花	物理	65	100	20	单体	30% 几率令对手麻痹。
かみなりのキバ	电之牙	物理	65	95	15	单体	10% 几率使对手害怕或麻痹。
かみなりパンチ	闪电拳	物理	75	100	15	单体	10% 几率使对手麻痹。
ほうでん	放电	特殊	80	100	15	全体	30% 几率使对手麻痹。
10まんボルト	十万伏特	特殊	95	100	15	单体	10% 几率使对手麻痹。
ボルテッカー	高压电击	物理	120	100	15	单体	对手所受伤害的 1/4 会反弹给自身。
かみなり	闪电	特殊	120	70	10	单体	30% 几率令对手麻痹，命中率通常 70%、艳阳天 50%、雨天 100%，能打中飞天的对手且威力倍增。
でんじほう	电磁炮	特殊	120	50	5	单体	命中后对手必定麻痹。
じゅうでん	充电	辅助	—	—	20	自身	使用后自身的电系技能威力倍增，提升特殊防御一级。
でんじふゆう	电磁场	辅助	—	—	10	自身	5 回合间自身为浮空状态。
でんじは	电磁波	辅助	—	100	20	单体	对手麻痹。

冰系（こおり）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
つららばり	冰柱针	物理	10	100	30	单体	2~5 次的连续攻击。
アイスボール	冰球	物理	30	90	20	单体	不受控制地攻击5回合，每次威力倍增，失败则从头算起。
こなゆき	细雪	特殊	40	100	25	二体	10% 几率将对方冻住的二体攻击。
こおりのつぶて	冰飞石	物理	40	100	30	单体	必定先制攻击。
こごえるかぜ	冰结之风	特殊	55	95	15	二体	对手速度必定降一级，二体攻击。
ゆきなだれ	雪崩	物理	60	100	10	单体	当回合被攻击后，对该对手的雪崩威力会加倍。
オーロラビーム	极光光线	特殊	65	100	20	单体	10% 几率使对手物攻降一级。
こおりのキバ	冰之牙	物理	65	95	15	单体	10% 几率使对手害怕或被冰冻。
れいとうパンチ	冷冻拳	物理	75	100	15	单体	10% 几率将对手冻住。
れいとうビーム	冷冻光线	特殊	95	100	10	单体	10% 几率将对手冻住。
ふぶき	暴风雪	特殊	120	70	5	二体	10% 几率将对方冻住，二体攻击。
しろいきり	白雾	辅助	—	—	30	我方	使用后自身的能力不会被对方降低。
くろいきり	黑雾	辅助	—	—	30	场上	双方的能力变化解除。
あられ	冰雹	辅助	—	—	10	场上	使用后 5 回合的每回合开始前，双方各损失 HP 最大值的 1/16，对冰系妖怪无效。
ぜったいれいど	绝对零度	特殊	—	30	5	单体	一击必杀技，等级比对手越高越容易命中，对手等级高于自己则无效。

超能系（エスパー）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
ねんりき	念力	特殊	50	100	25	单体	10% 几率让对手混乱。
サイケこうせん	精神光线	特殊	65	100	20	单体	10% 几率让对手混乱。
ラスターパージ	光栅	特殊	70	100	5	单体	50% 几率令对手特防降一级。
ミストボール	迷雾球	特殊	70	100	5	单体	50% 几率令对手特攻降一级。
サイコカッター	精神切割	物理	70	100	20	单体	容易命中敌要害。
じんつうりき	神通力	特殊	80	100	30	单体	10% 几率让对手害怕。
みらいよち	预知未来	特殊	80	90	15	单体	两回合后进行攻击，无视对手属性，不受光之壁影响。
しねんのずつき	思念头锤	物理	80	90	15	单体	20% 几率使对手害怕。
サイコキネシス	精神干扰	特殊	90	100	10	单体	10% 几率让对手特防降一级。
ゆめくい	食梦	特殊	100	100	15	单体	对手在睡眠状态下才起效，吸收对手伤害的一半回复自己 HP。
サイコブースト	精神增压	特殊	140	90	5	单体	使用后自身特攻降两级。
ヨガのポーズ	瑜珈之形	辅助	—	—	40	自身	自身攻击力升一级。
こうそくいどう	高速移动	辅助	—	—	30	自身	自身速度升二级。
テレポート	瞬间移动	辅助	—	—	20	自身	从战斗中逃跑，对训练员的战斗中无效，在地图上使用能回到最后去过的 PC 屋。
バリアー	栅栏	辅助	—	—	30	自身	自身防御力升二级。
ひかりのかべ	光之壁	辅助	—	—	30	我方	5回合自身受到的特殊攻击伤害减半，交换妖怪后仍有效。
リフレクター	反射盾	辅助	—	—	20	我方	5回合自身受到的物理攻击伤害减半，交换妖怪后仍有效。
ドわすれ	超级健忘	辅助	—	—	20	自身	自身特防升二级。
ねむる	睡眠	辅助	—	—	10	自身	自身HP全回复并解除中毒、烧伤、麻痹三种状态，之后进入睡眠状态两回合。
なりきり	换装	辅助	—	—	10	单体	复制对手的特性，神奇护符特性无法复制。
マジックコート	魔装反射	辅助	—	—	15	不定	将本回合对手施展的异常状态反弹回去。
スキルスワップ	特性交换	辅助	—	—	10	单体	双方的特性交换，神奇护符特性无法交换。
ふういん	封印	辅助	—	—	10	自身	对方不能使用我方会用的技能。
コスモパワー	宇宙能量	辅助	—	—	20	自身	自身防御与特防升一级。
めいそう	瞑想	辅助	—	—	20	自身	自身特攻与特防升一级。
じゅうりょく	重力场	辅助	—	—	5	场上	5 回合内重力变强，浮游、跳跃招数变得不能使用。
ミラクルアイ	奇迹之眼	辅助	—	—	40	单体	对恶系无效的招数和回避率高的对象，变得能够攻击。
いやしのねがい	治疗之愿	辅助	—	—	10	自身	自己变为濒死状态，而替换出来的 PM 的异常状态和 HP 会得以回复。

パワートリック	能量戏法	辅助	—	—	10	自身	交换自己的攻击力和防御力的数值。
パワースワップ	能量交换	辅助	—	—	10	单体	交换自己和对手的攻击和特攻能力。
ガードスワップ	防御交换	辅助	—	—	10	单体	交换自己和对手的防御和特防能力。
ハートスワップ	心灵交换	辅助	—	—	10	单体	交换自己和对手的能力变化。
トリックルーム	神秘空间	辅助	—	—	5	场上	5回合间，速度慢的PM会先行动。
みかづきのまい	降生之舞	辅助	—	—	10	自身	自己进入濒死状态，之后替换出来的PM会回复包括战斗不能的一切状态。
ミラーコート	镜像反射	特殊	—	100	20	不定	自身受到的特殊攻击伤害加倍反馈给对方，必定后出。
トリック	戏法	辅助	—	100	10	单体	双方装备的道具交换。
かいふくふうじ	回复封印	辅助	—	100	15	二体	5回合间，对方不能使用回复HP的技能。
サイコシフト	精神转移	辅助	—	90	10	单体	把自己受到的异常状态转移到对手身上。
スプーンまげ	折弯匙子	辅助	—	80	15	单体	对手命中率降一级。
サイコウェーブ	精神波动	特殊	—	80	15	单体	攻击力随机，威力为自身等级的0.5~1.5倍。
さいみんじゅつ	催眠术	辅助	—	70	20	单体	对手睡眠。

鬼系（ゴースト）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
したでなめる	舌头舔	物理	20	100	30	单体	30%几率令对手麻痹。
おどろかす	惊吓	物理	30	100	15	单体	30%几率令对手害怕。
かげうち	影袭	物理	40	100	30	单体	必定先制攻击。
シャドーパンチ	暗影拳	物理	60	—	20	单体	必中技。
あやしいかぜ	怪风	特殊	60	100	5	单体	10%几率使自己全能力上升。
シャドークロー	影爪	物理	70	100	15	单体	容易命中敌要害。
シャドーボール	影子球	特殊	80	100	15	单体	30%几率让对手特防降一级。
シャドーダイブ	潜影	物理	120	100	5	单体	第一回合消失，第二回合攻击对手。
みちづれ	殊途同归	辅助	—	—	5	自身	对手下次攻击将我方击倒，对手也会一起倒下。
おんねん	怨念	辅助	—	—	5	自身	对方下次攻击将我方击倒，其最后使用技能的PP会减为0点。
ナイトヘッド	黑夜魔影	特殊	—	100	15	单体	对手损失HP等于自身的等级。
あやしいひかり	怪异光	辅助	—	100	10	单体	对手混乱。
あくむ	恶梦	辅助	—	100	15	单体	每回合令睡眠中的对手损失HP最大值的1/4，只在对手在睡眠状态下才能生效.。
うらみ	恨	辅助	—	100	10	单体	对手最后使用的技能PP减2~5点。

恶系（あく）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
ふくろだたき	围攻	物理	10	100	10	单体	队伍中全部妖怪各做此攻击一次，伤害依各妖怪能力分开计算，异常状态或濒死的妖怪不作攻击。
はたきおとす	打落	物理	20	100	20	单体	对手装备的道具无效。
どろぼう	盗窃	物理	40	100	10	单体	我方在身上无道具的情况下可以偷到对手装备的道具。
おいうち	追击	物理	40	100	20	单体	对手交换妖怪时仍能击中且威力加倍。
しっぺがえし	还击	物理	50	100	10	单体	蓄满力后攻击。比对手后攻击的话，招数威力两倍化。
ダメおし	推倒	物理	50	100	10	单体	本回合中，对手先受到伤害的话，招数的威力两倍化。
だましうち	偷袭	物理	60	—	20	单体	必中技。
かみつく	齿突	物理	60	100	25	单体	30%几率使对手害怕。
つじぎり	瞬切	物理	70	100	15	单体	容易命中敌要害。
かみくだく	咬碎	物理	80	100	15	单体	30%几率使对手防御降一级。
ふいうち	突袭	物理	80	100	5	单体	比对手先出手。对手如果不是攻击招数的话，就会失败。
あくのはどう	恶之波动	特殊	80	100	15	单体	20%几率使对手害怕。
よこどり	强夺	辅助	—	—	10	不定	将对方使用的良性强化技能的效果抢为己用。
わるだくみ	奸计	辅助	—	—	20	自身	自己的特攻两阶段上升。
いちゃもん	寻衅	辅助	—	100	15	单体	对手不能连续使用相同的技能。
おだてる	煽动	辅助	—	100	15	单体	对手混乱但特攻升一级。
おきみやげ	临别礼物	辅助	—	100	10	单体	牺牲自身使对手物理攻击和特殊攻击降低两级。
ちょうはつ	挑拨	辅助	—	100	20	单体	对手2~4回合无法使用辅助技能。
うそなき	假哭	辅助	—	100	20	单体	对手特防降二级。
さしおさえ	按压	辅助	—	100	15	单体	携带的道具不能使用，训练员也不能对该PM使用道具。
なげつける	投掷	物理	—	100	10	单体	把携带的道具投掷出去攻击。携带的道具不同，威力的效果也不同。
おしおき	惩罚	物理	—	100	5	单体	根据对手能力强化程度增加招数威力。
すりかえ	顶替	辅助	—	100	10	单体	以极高速度来交换自己和对手的携带物。
ダークホール	黑洞	辅助	—	80	10	二体	使对手进入睡眠状态。

毒系（どく）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
どくばり	毒针	物理	15	100	35	单体	30%几率让对手中毒。
スモッグ	烟雾	特殊	20	70	20	单体	40%几率让对手中毒。

ようかいえき	溶解液	特殊	40	100	30	二体	10% 几率让对方防御力降一级，二体攻击。
どくどくのキバ	剧毒之牙	物理	50	100	15	单体	30% 几率使对手中剧毒。
ポイズンテール	毒尾巴	物理	50	100	25	单体	10% 几率让对手中毒，容易命中敌要害。
ヘドロこうげき	泥攻击	特殊	65	100	20	单体	30% 几率令对手中毒。
クロスポイズン	十字毒爪	物理	70	100	20	单体	10% 几率令对手中毒，且命中要害的概率高。
どくづき	毒刺	物理	80	100	20	单体	30% 几率使对手中毒。
ヘドロばくだん	泥爆弹	特殊	90	100	10	单体	30% 几率使对手中毒。
ダストシュート	灰尘垃圾	物理	120	70	5	单体	30% 几率使对手中毒。
とける	溶化	辅助	—	—	40	自身	自身防御力升二级。
どくびし	毒菱	辅助	—	—	20	场地	撒上毒菱，令对方交换上场的 PM 中毒。
いえき	胃液	辅助	—	100	10	单体	消除对手的特性效果。
どくどく	剧毒	辅助	—	85	10	单体	对手中毒，每回合损失比上回合增加 HP 最大值的 1/16。
どくのこな	毒粉	辅助	—	75	35	单体	对手中毒。
どくガス	毒烟	辅助	—	55	40	单体	对手中毒。

龙系（ドラゴン）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
たつまき	龙卷	特殊	40	100	20	二体	20% 几率让对方害怕，能打中飞天的对手且威力倍增，二体攻击。
りゅうのいぶき	龙之息	特殊	60	100	20	单体	30% 几率使对手麻痹。
ドラゴンクロー	龙之爪	物理	80	100	15	单体	实用的龙系招，无特效。
りゅうのはどう	龙之波动	特殊	90	100	10	单体	从口中发出冲击波攻击对手。
あくうせつだん	邪恶切	特殊	100	95	5	单体	容易命中敌要害。
ドラゴンダイブ	龙翔潜底	物理	100	75	10	单体	20% 几率让对手害怕。
げきりん	激鳞	物理	120	100	15	随机	不受控制地攻击 2～3 回合，之后自身混乱。
りゅうせいぐん	流星雨	特殊	140	90	5	单体	使用后自己的特攻降两级。
ときのほうこう	时空爆破	特殊	150	90	5	单体	使用后下回合不能行动。
りゅうのまい	龙之舞	辅助	—	—	20	自身	自身攻击与速度升一级。
りゅうのいかり	龙之怒	特殊	—	100	10	单体	对手必定损失 HP40。

飞行系（ひこう）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
つつく	啄	物理	35	100	35	单体	无特效。
かぜおこし	起风	特殊	40	100	35	单体	能打中飞天的对手且威力倍增。
エアカッター	真空斩	特殊	55	95	25	二体	容易命中敌要害。
つばめがえし	燕返	物理	60	—	20	单体	必中技。
つばさでうつ	翅膀拍击	物理	60	100	35	单体	无特效。
ついばむ	啄木	物理	60	100	20	单体	啄掉对手带有的树果，得到木之实的效果。
おしゃべり	饶舌	特殊	60	100	20	单体	20% 几率使对手混乱。
エアスラッシュ	气刃斩	特殊	75	95	20	单体	30% 几率让对手害怕。
ドリルくちばし	钻孔啄	物理	80	100	20	单体	无特效。
とびはねる	飞跃	物理	85	85	5	单体	首回合飞上高空，次回合攻击，30% 几率令对手麻痹。
そらをとぶ	飞空	物理	90	95	15	单体	首回合飞上高空，次回合攻击，在地图上使用能飞到去过的城镇。
エアロブラスト	空中爆破	特殊	100	95	5	单体	容易命中敌要害。
ブレイブバード	突击之鸟	物理	120	100	15	单体	对手所受伤害的 1/3 会反弹给自身。
ゴッドバード	神鸟	物理	140	90	5	单体	蓄力一回合再攻击，30% 几率让对手害怕。
オウムがえし	鹦鹉学舌	辅助	—	—	20	不定	模仿对方当回合使用的技能，必定后出。
はねやすめ	羽休	辅助	—	—	10	自身	回复最大 HP 的一半。
おいかぜ	上古之风	辅助	—	—	30	我方	3 回合内我方全员速度上升。
きりばらい	驱雾	辅助	—	—	15	单体	使对手回避率下降，可以驱散雾之类的东西。
フェザーダンス	羽毛之舞	辅助	—	100	15	单体	对手速度降两级。

草系（くさ）

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
タネマシンガン	种子机枪	物理	10	100	30	单体	2～5 次的连续攻击。
すいとる	吸取	特殊	20	100	25	单体	吸取对手 HP 伤害值的一半来回复自身 HP。
つるのムチ	蔓藤鞭	物理	35	100	15	单体	无特效。
メガドレイン	百万吸取	特殊	40	100	15	单体	吸取对手 HP 伤害值的一半来回复自身 HP。
はっぱカッター	飞叶快刀	特殊	55	95	25	二体	容易命中敌要害，二体攻击。
マジカルリーフ	魔叶斩	特殊	60	—	20	单体	必中技。
ギガドレイン	亿万吸取	特殊	60	100	10	单体	吸取对手 HP 伤害值的一半来回复自身 HP。
ニードルアーム	针刺臂膀	物理	60	100	15	单体	30% 几率让对手害怕，对使用变小状态的对手的伤害加倍。
タネばくだん	种子爆弹	物理	80	100	15	单体	用大种子上的硬壳从上往下扣打攻击。
エナジーボール	能量球	特殊	80	100	10	单体	10% 几率能降低对手的特防。

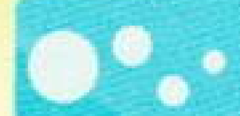
リーフブレード	刃叶斩	物理	90	100	15	单体	容易命中敌要害。
はなびらのまい	花瓣之舞	特殊	90	100	20	随机	不受控制地攻击 2~3 回合，之后自身混乱。
ソーラービーム	太阳光线	特殊	120	100	10	单体	蓄力一回合再攻击，艳阳天当回合射出，雨天威力半减。
ウッドハンマー	大木锤	物理	120	100	15	单体	对手所受伤害的 1/3 会反弹给自身。
パワーウィップ	猛力鞭挞	物理	120	85	10	单体	激烈地挥动蔓藤或触手抽打对手。
シードフレア	种子核融	特殊	120	85	5	单体	40% 几率使对手特防下降。
リーフストーム	绿叶风暴	特殊	140	90	5	单体	使用后自己的特攻两阶段下降。
ハードプラント	硬化植物	物理	150	90	5	单体	使用后下一回合自身不能行动。
こうごうせい	光合成	辅助	—	—	5	自身	回复自身HP 最大值的 1/2，艳阳天 2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中 1/4。
ねをはる	扎根	辅助	—	—	20	自身	每回合回复自身HP最大值的1/8，使用后不能也不会被强制交换妖怪。
アロマセラピー	芳香疗法	辅助	—	—	5	我方	己方全部妖怪异常状态解除。
キノコのほうし	蘑菇孢子	辅助	—	100	15	单体	对手睡眠。
なやみのタネ	烦恼种子	辅助	—	100	10	单体	对手不能睡眠，特性变为不眠。
くさむすび	草绳	特殊	—	100	20	单体	对手越重，招式的威力越大。
やどりぎのタネ	寄生种子	辅助	—	90	10	单体	每回合吸取对手 HP 最大值的 1/8，我方交换妖怪后仍有效，对草系妖怪无效。
わたほうし	棉花孢子	辅助	—	85	40	单体	对手速度降二级。
しびれごな	麻痹粉	辅助	—	75	30	单体	对手麻痹。
ねむりごな	催眠粉	辅助	—	75	15	单体	对手睡眠。
くさぶえ	草笛	辅助	—	55	15	单体	对手睡眠。

虫系（むし）

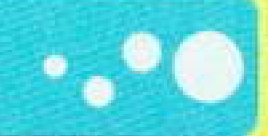
技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
れんぞくぎり	连续斩	物理	10	95	20	单体	连续使用每回合攻击力加倍，失败则从头算起。
ミサイルばり	导弹针	物理	14	85	20	单体	2~5 次的连续攻击。
きゅうけつ	吸血	物理	20	100	15	单体	此招给予对手 HP 损失的一半来回复自身 HP。
ダブルニードル	双针	物理	25	100	20	单体	两次连续攻击，20% 几率令对手中毒。
ぎんいろのかぜ	银色之风	特殊	60	100	5	单体	10% 几率使自身所有能力上升一级。
むしくい	虫蛀	物理	60	100	20	单体	使对手携带的木之实失效。
とんぼがえり	蜻蜓点水	物理	70	100	20	单体	攻击后以惊人的速度替换 PM。
シグナルビーム	信号光线	特殊	75	100	15	单体	10% 的几率使对手混乱。
シザークロス	十字钳	物理	80	100	15	单体	像钳子一样交叉着向对手切割攻击。
むしのさざめき	虫鸣	特殊	90	100	10	单体	10% 几率使对手特防下降。
こうげきしれい	攻击命令	物理	90	100	15	单体	蜂王专有技能，召唤蜜蜂向对手攻击，容易命中敌要害。
メガホーン	百万威力角突	物理	120	85	10	单体	无特效。
クモのす	蜘蛛丝	辅助	—	—	10	单体	我方仍在场上对手就不能逃跑。
ほたるび	萤火	辅助	—	—	20	自身	自身特攻升二级。
ぼうぎょしれい 升。	防御命令	辅助	—	—	10	自身	蜂王专有技能，召唤蜜蜂挡住自己的身体，自己的防御上
かいふくしれい	回复命令	辅助	—	—	10	自身	蜂王专有技能，召唤蜜蜂治伤，回复最大 HP 的一半。
いとをはく	吐丝	辅助	—	95	40	二体	对方速度降一级，二体攻击。

？？？

技能名	中文名	类型	威力	命中	PP	范围	效果解说
のろい	诅咒	辅助	—	—	10	单体	鬼系使用HP半减，使对手受诅咒，其他属性使用降低速度并提升物攻物防各一阶。



全特性列表



特性有时往往比种族值更为有用，它使一些原本弱小的PM拥有了与强大妖怪平等对抗的能力，灵活运用或许可以发现新的组队和战术。

日文	中文	说明
アイスボディ	冰躯体	刮起暴风雪时每回合 HP 徐徐回复
あくしゅう	恶臭	排在队首将大大降低遇敌可能
あついしぼう	厚脂肪	受到火系、冰系攻击的伤害减半
あとだし	后手	比对手速度快时反而后出
あめうけざら	接雨盆	下雨时每回合 HP 徐徐回复
あめふらし	求雨	上场时将天气变为雨天
ありじごく	活地狱	在场上时禁止对方逃跑和交换，对飞行系和浮游特性的 PM 无效。
いかく	威吓	上场时使对方物理攻击下降一级
いかりのつぼ	怒之壶	被打中要害后，物攻上升
いしあたま	石头脑袋	不会受到技能的反作用力影响
いろめがね	有色眼镜	招式效果不佳时威力变强
うるおいボディ	湿润躯体	雨天时治愈异常状态
エアロック	气象锁	在场上时使天气影响消失
おみとおし	读心术	能够知道对手携带的东西
かいりきバサミ	怪力钳	物理攻击不会下降
かげふみ	踩影子	在场时对方无法逃跑和交换

かそく	加速	每回合速度上升一级
かたやぶり	不拘常规	无视对方特性的影响进行攻击
カブトアーマー	化石盔甲	不会受到会心攻击
かるわざ	九死一生	身上没有携带道具时速度上升
がんじょう	坚硬	一击必杀技无效
かんそうはだ	干燥皮肤	艳阳天 HP 减少，雨天 HP 回复
きけんよち	预知危险	察觉对手持有的强力招数
きもったま	肝魂	招式变得能够命中幽灵属性 PM
きゅうばん	吸盘	己方 PM 不会被强制交换
きょううん	强运	容易打中对手要害
くいしんぼう	馋鬼	比通常更快地使用树果类道具
クリアボディ	净体	不会被降低能力
げきりゅう	激流	HP 在 1/3 以下时水系招数威力提升 1.5 倍
こんじょう	上进	异常状态下物理攻击变为原来的 1.5 倍
さめはだ	鲨皮	令使用近身攻击技的对手损失最大HP 的 1/16
サンパワー	太阳力量	艳阳天时，HP 减少，特攻上升
シェルアーマー	贝壳盔甲	不会受到会心攻击
しぜんかいふく	自然恢复	交换下场后异常状态解除
しめりけ	湿气	场上全体无法自爆
じゅうなん	柔软	不会陷入麻痹状态
じりょく	磁力	对方钢系 PM 无法逃跑和交换
しろいけむり	白烟	不会受到能力下降技能的影响
シンクロ	同步率	当麻痹、烧伤、中毒时，将所中的异常状态传染给对方
しんりょく	发芽	HP在1/3以下时草系招数威力提升1.5倍
すいすい	轻快	雨天速度加倍
スキルリンク	连携技能	能够大量使出连续攻击类的招数
すてみ	舍身	增加反作用技能对自己受到的反弹伤害
スナイパー	狙击手	打中要害时威力上升
すなおこし	引沙	上场时把天气变为沙尘
すながくれ	沙隐术	沙尘天气回避率上升 20%
するどいめ	锐利目光	命中率不会下降
スロースタート	慢启动	攻击时，速度暂时变为一半
せいしんりょく	精神力	不会害怕（气合拳副作用产生的害怕依然有效）
せいでんき	静电	令使用近身攻击技的对手有 30% 几率麻痹
たいねつ	耐热	火焰招数的威力变弱
ダウンロード	下载	视对手能力回复强度
だっぴ	脱皮	每回合有 30% 几率恢复异常状态
たんじゅん	单纯	能力变化比通常激烈
ちからもち	大力士	物理攻击力翻倍
ちくでん	蓄电	受到电系攻击，会恢复自身最大 HP 的 1/4 的体力
ちどりあし	千鸟足	混乱后，回避变得容易
ちょすい	蓄水	受到水系攻击会恢复自身最大 HP 的 1/4 的体力
てきおうりょく	适应力	类型相同招数的威力上升
テクニシャン	技术师	弱的招数威力上升
てつのこぶし	铁拳	拳类招数威力上升
でんきエンジン	电气发动机	受到电击后，速度上升
てんきや	气象台	随天气变换属性和外貌
てんねん	天然	无视对手能力的变化
てんのめぐみ	天之恵	技能附加效果发生几率为原来的 2 倍
とうそうしん	斗争心	性别相同时，物攻上升
どくのトゲ	毒针	令使用近身攻击技的对手有 30% 几率中毒
トレース	换装	上场时复制对方的特性
どんかん	迟钝	不会陷入魅惑状态
ナイトメア	梦魇	令睡眠的对手进入噩梦状态（睡眠时每回合结束扣除 HP 最大值的 1/4）

なまけ	偷懒	每隔一回合才能行动一次
にげあし	逃跑能手	遇到野生精灵时必定可以逃跑
ねんちゃく	粘稠	装备物品不会被夺走或打落
ノーてんき	无天气	在场上时使天气影响消失
ノーガード	无防御	相同条件下的招数必中
ノーマルスキン	普通肌肤	出过的招数属性都变成普通属性
はっこう	发光	排在队伍首位时很容易遇到野生精灵
ハードロック	硬岩石	效果显著（克制）时，威力变弱
はやあし	快足	异常状态下速度上升
はやおき	早起	从睡眠状态恢复需要的回合数为原来的 1/2
はりきり	紧张	物理攻击变为原来的 1.5 倍，物理攻击命中率下降
ひでり	艳阳天	上场时把天气变为艳阳天
ひらいしん	避雷针	双打时将对方的电系技能都引到自己这来
フィルター	焦点镜片	招式效果显著时，威力变强
ぶきよう	笨手笨脚	携带道具不能使用
ふくがん	复眼	命中率上升 30%
ふくつのこころ	不屈的心	每次胆怯后速度上升
ふしぎなうろこ	神奇鳞片	异常状态时，物理防御变为原来的1.5倍
ふしぎなまもり	神奇护符	只有克制属性的攻击技能才会对自身造成伤害
ふみん	失眠	不会陷入睡眠状态
ふゆう	浮游	不会受到地系技能影响
プラス	正极	场上存在负电特性的精灵时，自身的特殊攻击变为原来的 1.5 倍
フラワーギフト	花之礼	艳阳天时，自己和我方变强
プレッシャー	压力	对方使用技能消耗 2 倍 PP
ヘドロえき	毒液	对方使用吸取类技能时损伤 HP
へんしょく	变色	转换为对手刚才施加自己招式的属性
ポイズンヒール	毒疗	中毒后，HP 回复
ぼうおん	隔音	不会受到声音系技能的影响
ほうし	孢子	令使用近身攻击技的对手有 10% 几率中毒、麻痹或者睡眠
ほのおのからだ	火焰之身	令使用近身攻击技的对手有 30% 几率被烧伤
マイナス	负极	场上存在正电特性的精灵时，自身的特殊攻击变为原来的 1.5 倍
マイペース	我行我素	不会陷入混乱状态
マグマのよろい	熔岩装甲	不会陷入冰冻状态
マジックガード	魔法防御	除直接攻击以外，不会受到伤害
マルチタイプ	多属性	根据携带的板类道具变换属性
みずのベール	水幕	不会陷入烧伤状态
みつあつめ	产蜜	收集甜蜜，吸引 PM
むしのしらせ	虫族警告	HP在1/3以下时，虫系招数威力提升1.5倍
メロメロボディ	魅惑之躯	令使用近身攻击技的对手有 30% 几率被进入魅惑状态
めんえき	免疫	不会陷入中毒状态
もうか	烈火	HP在1/3以下时火系招数威力提升1.5倍
ものひろい	拾物	每次战斗结束后有 10% 几率拾到物品
もらいび	引火	受到火系攻击时，自身火系招式威力提升 1.5 倍
やるき	活跃	不会陷入睡眠状态
ゆうばく	诱爆	接近濒死时，给对手伤害
ゆきがくれ	雪隐	刮起风暴时，回避率上升
ゆきふらし	降雪	出场战斗时，刮起风暴
ようりょくそ	叶绿素	艳阳天时速度加倍
ヨガパワー	瑜伽力量	物理攻击伤害翻倍
よちむ	读取	能够读取对手持有的招数
よびみず	吸水	将对方的水属性技能全部吸引到自己身上
リーフガード	绿叶防御	艳阳天时异常状态消失
りんぷん	鳞粉	不会受到技能附加效果的影响

性格列表

本作仍有25种性格，影响修正如下表，表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，—为不修正，即1.0倍。

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤独）	●	◎	—	—	—
いじっぱり（固执）	●	—	◎	—	—
やんちゃ（调皮）	●	—	—	◎	—
ゆうかん（勇敢）	●	—	—	—	◎
ずぶとい（大胆）	◎	●	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	●	◎	—	—
のうてんき（无虑）	—	●	—	◎	—
のんき（悠闲）	—	●	—	—	◎
ひかえめ（保守）	◎	—	●	—	—
おっとり（稳重）	—	◎	●	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	●	◎	—
れいせい（冷静）	—	—	●	—	◎
おだやか（沉着）	◎	—	—	●	—
おとなしい（温顺）	—	◎	—	●	—
しんちょう（慎重）	—	—	◎	●	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	●	◎
おくびょう（胆小）	◎	—	—	—	●
せっかち（急躁）	—	◎	—	—	●
ようき（开朗）	—	—	◎	—	●
むじゃき（天真）	—	—	—	◎	●
てれや（害羞）	—	—	—	—	—
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

生蛋和遗传

寄放在ズイタウン的饲育屋的两只PM如果产生感情的话，就可以生蛋孵化出下一代。生蛋不仅可以得到不少PM的初始形态，还可以得到一些无法通过升级和技能机领悟到的技巧。不同ID的相同种类的PM的感情发展最快，相同ID的同种类PM的感情发展较快，同ID不同种类的PM的感情发展最慢。当然，最起码两只不同性别的PM要有相同的蛋组才可以产生感情，只不过感情产生的快慢有所不同。本作中，百变怪仍可以和所有可生蛋的PM组合，但却是属于“不同种类的PM”。

本作中，性别、性格、个体的遗传完全是随机的，我们无法进行控制。不过母方或者百变怪携带道具“不变之石”（かわらずのいし），就有百分之五十的机率得到相同性格的宝宝。

每只PM都可以遗传到一些技能，那么我们来说一下遗传技能的原则：蛋里的遗传技能优先于技能机器学到的技能，技能机器学到的技能优先于等级提升学到的技能。根据这个顺序，来追加最优先的技能。

技能机器的招数可以通过父亲遗传，但自己升级领悟的招数要父母都有才能遗传到。此外需要注意必须是自己这个形态就能升级领悟的技能，仅仅是进化后所能学的技能是无法遗传的，比如两朵霸王花生不出有芳香技能的走路草。

在技能超过4时，将根据优先度的顺序开始消除多余的技能。最后将保留4个技能，变成从蛋里诞生出的精灵最初携带的技能。游戏中PM的遗传技能信息全部保留在该精灵可以遗传技能的最初形态，因此进化形态的遗传技能数据与其是完全一致的。

种族值、个体值和努力值研究

种族值是某种类PM的基础数值，该数值决定了不同种族的PM间能力上的差异。个体值则使得相同种类的PM下不同的PM之间有所不同，就像每个人都五官齐全长相却千差万别一样。

努力值则为考量训练员对一个PM培养的重视程度，单项最大得点为255点，累计510点，也就是说全能的口袋妖怪是不存在的。每一项的前100点可以通过使用相应的药品来强化（药品参看道具表），后155点就必需要依靠与其他PM战斗来获得，钱够的话就把加努力值的药买下来给PM吃完再去战斗吧。打倒未进化的PM能增加1点努力值，打倒进化后的PM能加2点努力值，打倒一些强力的最终进化体的PM及神兽甚至能增加3点努力值。

最后上两个等式，以方便大家计算。

HP：（种族值×2+个体值+努力值÷4）×等级÷100+等级+10

HP以外能力计算公式：[（种族值×2+个体值+努力值÷4）×等级÷100+5]×性格修正



本次的研究就到这里，这些当然还不是游戏的全部研究，限于篇幅关系和时间，所有PM的种族值、打倒后得到的努力值、蛋组以及战斗塔等都没有收录进来，不过以后都会补充上，不久后小编们更会给各位喜欢《口袋妖怪》的玩家们一个惊喜。最后，感谢参与此次研究制作的PM525攻略组成员、こゆき、Elysion、.d[—GYM—]b.、kyle、leaf、yugiwu、kenhw、yngod、houou1，若还有不明不详之处，请登陆口袋妖怪525（http://www.pm525.net）询问和讨论。


一路走来
——我们的50辑
50辑，一个小小的里程碑，承载的是4年来的风雨艰辛、欢笑泪水。我们应该在此为它做一个注脚，纪念那些逝去的回忆和感动。
文 掌机王全体编辑

《掌机王》历史事记

初啼

——《掌机王》的诞生

2002年7月，《掌机王》第一辑诞生，从此掀开了《掌机王》历史的一页。为了这本专辑的诞生，负责人LIKY在事前也筹划了近一年的时间。正如LIKY在前言中说到的：“国内的掌机玩家众多，各种电玩杂志层出不穷，却始终没有一本掌机专刊出现，这不能不说是一个遗憾……《掌机王》的诞生标志着一个掌机系列专辑的开始，是我们专门为掌机玩家服务的开始……”

当时《掌机王》还是作为《游戏机实用技术》的附属专辑形式推出，所以参与制作的编辑全部来自UCG，栏目设置方面也基本参照了UCG杂志。

《掌机王》全书208页，采用全彩大32开印刷，定价16元。第一辑在内容上还是比较丰富的，除了有当时热门游戏的攻略研究，还有《封印之剑》的小说以及重头制作的“GBA游戏年鉴”，而年鉴也成为后来《掌机王》的招牌大餐。

第一辑还附赠了特制的GBA挂机绳作为赠品，希望能给读者特别惊喜，赠品也成为以后《掌机王》的标准配置，每一辑都会有不同形式的赠品送出。



《掌机王》 第一辑
出版日期：2002年7月
赠品：GBA挂机绳

第一辑的封面人物来自于Namco在GBA上推出的一款网球游戏——《家庭网球Advance》的海报，穿着网球服的封面女郎手上拿着一个橙色GBA，显得张扬且充满个性。说到这个封面还有一段有关它的小插曲。在《掌机王》上市之前的广告宣传中我们提到，第一辑将随书附赠GBA的挂机绳，结果后来有买到书的读者来信大呼上当：“我还以为是封面MM手上的那种挂机绳呢，原来只是一根印有‘掌机王’的绳子，上当！”当时真令我们哭笑不得，没想到这个封面给读者带来这个误解，真是始料未及。

不过从绝大多数读者的反馈来看，对于《掌机王》支持和肯定的来信还是最多，可以说，《掌机王》取得了一个不错的开局，这也使我们一直悬着的心落了下来。

爆料

《掌机王》名称的由来

说到《掌机王》名称的由来，当初也是由UCG的众编开会一起讨论出来的，大家先说了几个都不太理想，最后还是D · S一句话：“干脆就以LIKY的外号‘掌机王’来命名，叫起来多响亮。”这个提议顿时获得大家一致赞同，于是《掌机王》的名称由此确定。


■掉页成了第一辑最大的噩梦。

掉页

第一辑的噩梦

《掌机王》第一辑的装订存在很大问题，导致书翻不了几次，一页页的纸就公然与组织脱离——掉页，这成为读者声讨我们的最大声音（汗）。对此，小编们也感到非常抱歉，这主要是由于印刷厂的装订失误造成的。不过从第二辑开始，装订问题就被解决，基本没有再出现掉页现象。

K O P

《掌机王》的LOGO

在每一辑《掌机王》的封面上都有一个黄色的"THE KING OF POCKETGAMES"的LOGO，熟悉《KOF》的玩家应该能发现其与《KOF》的LOGO非常相似，其实在定下"掌机王"的名称那一刻，LIKY脑中立刻就想到了这个LOGO的雏形，于是要求美编仿照《KOF》的LOGO进行设计，于是出来了这个效果，感觉还是很不错的。不过这个LOGO在进入《掌机王SP》时代后就基本消失……现在想起来还是有点怀念的。



蛮荒时代 ——《掌机王》时代

2002年7月《掌机王》第一辑的诞生，由此拉开了《掌机王》系列化的开始，由于第一辑取得良好反响，使得原本计划在半年后再推出的第二辑也被早早提上了日程……经过积极准备，3个月后，《掌机王》第二辑上市了。第二辑在内容安排上存在一些偏差，攻略占了整本书的绝大部分，尤其是《黄金太阳》的两作的小说攻略占了近1/3的篇幅，由此带来褒贬不一的评价——喜欢该游戏的人大声赞好，不喜欢该游戏的大声叫苦，这也给了我们一个警示——内容安排上不能过于极端，于是在12月推出的第三辑，内容安排上便趋于平衡，基本是攻略研究占1/3篇幅，专题文章占1/3篇幅，其他内容占1/3篇幅。在接下来的日子里，《掌机王》基本按照3月一辑的频率出刊，两年的时间内，总共推出了九辑。

以现在的眼光回顾整个《掌机王》时代，感觉有点蛮荒时代的感觉(笑)，那个时候的《掌机王》没有现在这样细致的栏目划分，没有过多的条条框框，在版式上也谈不上精美(从早期简陋的目录页便可看出)。甚至有些文章不知道划分为什么栏目，只好单独列在目录上……但就是这样的《掌机王》却充满着一种原始的不加修饰的粗犷美，虽然外表不那么漂亮，但内在却表现出特别的原始韵味。由于每一辑《掌机王》准备时间比较长，所以更容易在文章内容上凝结出精华，那时候的每一篇文章都值得细细品味，尤其是像"GBA游戏年鉴"、"逆转裁判法庭记录"、"火纹小说"、"GB诞生15周年纪念特辑"等等都是很受读者好评的文章。



《掌机王》 第二辑
出版日期：2002年10月
赠品：游戏贴纸



《掌机王》 第三辑
出版日期：2002年12月下旬
赠品：GBA屏幕清洁布



《掌机王》 第四辑
出版日期：2003年4月下旬
赠品：《口袋妖怪》记事本



《掌机王》 第五辑
出版日期：2003年6月下旬
赠品：时尚手袋



《掌机王》 第六辑
出版日期：2003年10月上旬
赠品：磁吸电话本



《掌机王》 第七辑
出版日期：2003年12月下旬
赠品：精美磁吸拼图



《掌机王》 第八辑
出版日期：2004年3月中旬
赠品：掌机玉座



《掌机王》 第九辑
出版日期：2004年5月10日
赠品：GBA、GBA SP换装贴纸

《掌机王》虽然只推出了9辑便告终结，但前后经历了近两年的时间，作为国内第一个系列化的掌机专辑，两年间《掌机王》得到了国内广大掌机玩家的支持与厚爱，一大批撰稿人为《掌机王》出谋划策、积极投稿，这些都为后来《掌机王》一次蜕变积累了丰富的能量。在第九辑推出之后不久，《掌机王》迎来了一次凤凰涅磐式的重生……

涅磐 ——月刊化《掌机王SP》

2004年6月，也就是《掌机王》第九辑上市之后的一个月，全新的《掌机王SP》诞生了，它的诞生标志着《掌机王》开始进入月刊化时代。

早在最初创办《掌机王》时，LIKY在第一辑的前言中就满怀激情地说道："特辑不是我们的目的，掌机月刊才是我们的目标……"是的，3个月一本的《掌机王》并不是我们的目标，在信息高速化的时代，我们希望能给读者提供更及时的新闻报道、更及时的攻略研究，而当初的那个目标，随着《掌机王SP》第1辑的推出而实现。



《掌机王SP》全书192页，仍然是全彩大32开，最大的变化是开始随书附送VCD——"口袋光环"，其中收录的是有关掌机游戏的影像，力求给大家带来文字和影像的立体报道。由于成为月刊，所以《掌机王SP》在栏目设置上也更加系统，介绍新闻的"掌机情报站"，介绍新作的"前线狙击"，介绍硬件周边的"硬件发烧馆"等等都确立下来，同时为了满足不同游戏FANS胃口而专门开设的"口袋妖怪广播台"、"牧场生活"、"火纹大陆"等专区地带也开始出现，这也成为《掌机王SP》一个特色部分。

《掌机王SP》第1辑最值得纪念的一个事件恐怕还是新编辑马修和铭风的双双来到，从此，LIKY、马修和铭风成立了最早的"掌机王三人组"，全力开始运作月刊化的《掌机王SP》。

SP

"SP"的含义

《掌机王SP》出现后，经常有读者询问"SP"的含义，其实"SP"就代表"Special"（特别）的意思，就这好比"GBA SP"与"GBA"的区别，我们希望《掌机王SP》能给读者不同于《掌机王》的"特别"的感觉。不过后来有读者来信说："GBA SP都已过时，现在已经是NDS和PSP的时代，《掌机王SP》岂不是也要跟着改名为《掌机王NDS》或者《掌机王PSP》？"这当然是玩笑了，不过还有一个读者说得妙——"NDS"和"PSP"的最后一个字母合起来正好是"SP"，可以说《掌机王SP》的名字恰到好处。（笑）

提速 ——《掌机王SP》半月刊化

就在《掌机王SP》实现月刊化后刚好半年，它又迎来了一次巨大变革，那就是半月刊化。从第7辑开始，《掌机王SP》变为每月两本，而规格完全与以前相同。这是一次快节奏的提速，对于掌机王三人组而言，工作量瞬时增加了一倍，能否顶住压力按时保质完成，大家心里都在打鼓，但是面对压力也要上啊！就在此时，一位强力的生力军加入了掌机王小组，那就是新编辑雷伊，由于有着之前做撰稿人的经验，雷伊很快便熟悉了工作，他的加入使大家的压力缓解了一些，于是在新四人组的共同努力下，新一辑《掌机王SP》在半个月后顺利出版，一场漂亮的战役完成了。在接下来的日子，《掌机王SP》也有条不紊地推进着半月刊的步伐，为读者带来更及时的内容。

变奏 ——内文加页

又是在半年后，《掌机王SP》又迎来了变革。

2005年7月中旬，《掌机王SP》20辑推出，当辑内文增加了32页，总页数达到224页，价格则仍然为12元。

2005年9月上旬，《掌机王SP》23辑推出，当辑内文再次增加了32页，总页数达到256页，价格则仍然为12元。

仅仅相隔3辑，《掌机王SP》连续两次加页，页数由原来的192激增到256，而价格依旧保持原价，对于读者来说，这无疑是实惠的，然而对于小编来说又是一次挑战。不过就在这段时间内，胧月、海文、软饼干3位新小编先后加入到掌机王小组，而元老级的美编紫枫也回归，掌机王的小编队伍顿时壮大起来。两次加页，也在大家的努力下按时保质完成，《掌机王SP》变得越来越厚实了。

瘦身 ——改版降价

2006年3月下旬，《掌机王SP》35辑推出，从当辑开始，《掌机王SP》降价为8.8元，页数减少为192页，这又是《掌机王SP》的一次变革。价格降下来，对于经济不宽裕的学生朋友来说无疑是好事，而页数虽然减少了，但是《掌机王SP》的品质永远不会变，小编们会浓缩更为精华的内容奉献给大家。

我为赠品狂

赠品是从《掌机王》创立时便定下来的标准配置，在《掌机王SP》时代当然也得到了保留，《掌机王SP》送出的赠品不仅花样多，而且有许多都很实用，像GBA SP的包，NDS的包，尺子，PSP钥匙扣……不要说读者了，即便是小编都很喜欢。某一辑送出的可爱的卡比气球赠品，更是成为MM杀手。有不少读者来信说就是冲着某一辑的赠品而买了《掌机王SP》。其实，不光读者“为赠品狂”，负责赠品的小编也总是“为赠品狂”，而这个“狂”，是头痛得发狂。这一点对于先后负责过赠品的LIKY和雷伊是深有体会，每次都要绞尽脑汁想赠品创意，既要贴合游戏主题，又要方便夹带在书中，既要考虑成本，又要不断变着花样……游戏精品店、玩具展，小编们不知道逛过多少次，到处寻找灵感和淘宝……不过在《掌机王SP》降价后，由于成本的限制，赠品不可能像最初那样“奢侈”了，对此小编们也只能对读者们说声抱歉，希望读者不要太过介意，小编们能做的便是加倍做出更好的《掌机王SP》来回报大家。

50辑 ——我们一路走来

从35辑改版之后到现在的50辑，又经过了大半年时间，这期间，又有新小编米格加入到掌机王，现在的掌机王，越来越像一个大家庭，大家都在共同努力着，为读者奉献出一本又一本的《掌机王SP》。4年来，掌机王的队伍不断壮大，新成员不断加入，大家也搬进了专门的办公室，从原来依附于UCG到后来慢慢独立出来，这些变化都预示着《掌机王SP》的一步步成熟。而这些，也离不开广大读者的支持。我们这个大家庭，并不仅仅只有小编们，还有一直以来支持我们的读者、撰稿人。

从《掌机王》到《掌机王SP》，从3月一辑到月刊、半月刊，从《掌机王SP》第1辑到第50辑，我们一路走来。50辑，它代表的是一个小小的里程碑，回头望去，身后一个个清晰的脚印，印出最初的步履蹒跚，现在的沉稳坚实，我们还将大步流星地前行，因为越过这个里程碑，又是新的开始，那是一段全新的旅程，希望大家能一如既往地陪伴我们一路同行。

《掌机王》、《掌机王 SP》50 辑大评奖！

下面是从《掌机王》第一辑创刊到《掌机王 SP》第 50 辑的制作过程中，从读者来信、论坛及短信等多种方式上统计出来的大受读者欢迎的 15 部作品，说不定这些获奖作品中，也有您的一个赞成票呢。

最佳封面

获奖封面　PSP 少女

作者：口袋巧克力
刊载辑数：《掌机王 SP》第 12 辑



编辑点评

一直以来，《掌机王》以及《掌机王SP》都坚持走原创封面的路线，绝大部分封面都是专门请画师进行设计。在《掌机王》时代，大懒一直是封面的御用画师。进入《SP》时代后，更多的画师开始为《掌机王 SP》设计封面，因此《掌机王 SP》的封面风格更加多样。在众多的封面中，《SP》第 12 辑的“PSP 少女”无疑是最特别的一个，作者“口袋巧克力”凭借天马行空的创意将PSP造型与服装进行了巧妙的结合，创造出这个独一无二的“PSP 少女”，PSP 的按键、滑杆、UMD 碟仓等都能在服装上找到，体现出作者的奇思妙想和缜密构图，而且作者的画工也相当了得，PSP特有的亮度和质感表现得相当到位，少女的表情也颇具韵味。此封面无论是创意还是画工都非常具水准，在读者中也是相当受好评，还在网上一度成为热点话题，因此在这次的封面评选中脱颖而出也属情理之中。

获奖提名　送礼小萝莉

作者：大懒
刊载辑数：《掌机王》第七辑



编辑点评

作为《掌机王》时代的封面“御用画师”，大懒凭借优秀的画工为每一辑的《掌机王》增色不少，从《掌机王》第二辑到第九辑，大懒每次都能给我们带来风格清新、令人眼前一亮的封面。其中，尤以《掌机王》第七辑的封面最令人印象深刻。第七辑的推出适逢 2004 年元旦来临，封面中那个抱着大礼包的小MM正包含了新年送礼的寓意，加上飘着雪花的红色的背景更添节日喜气，整个封面显得非常可爱。大家可以注意到MM 穿的鞋，非常有意思哦。

获奖提名　红衣挎包少女

作者：陈杰
刊载辑数：《掌机王 SP》第 7 辑



编辑点评

进入《SP》时代后，《掌机王 SP》的封面多以少女和掌机为主题，这张封面是其中比较有代表性的一张。留着披肩长发的时尚MM，手拿着 PSP，在粉色的城市剪影背景下，整体显得非常协调，MM 身上各种小饰品能看出作者对细节的把握。封面作者陈杰多次为《掌机王SP》设计绘制封面，此张也是素质比较突出的一张。

最佳特稿

获奖特稿　蓝色海洋——透视任天堂“脑白金”风暴

作者：Lancer
刊载辑数：《掌机王SP》第46辑

编辑点评

特稿是《掌机王SP》非常重要的一个栏目，通常都会由资深撰稿人来撰写深入的业界评论性文章，根据业界的一些重大事件或者状况，分析游戏市场现状，展望未来业界格局。从《掌机王》第八辑开始，资深撰稿人Darkbaby开始不定期为《掌机王》撰写特稿，其后又有新锐撰稿人Lancer凭借独到的视点和流畅的文笔为《掌机王SP》带来质量极高的业界分析文章。可以说，《掌机王SP》的每一篇特稿都具有相当深度，让读者了解到许多游戏之外的业界知识。而其中尤以46辑的特稿《蓝色海洋——透视任天堂“脑白金”风暴》最具代表性。针对新时代的掌机大战中NDS取得的巨大成功，文章深入剖析，揭示出原因在于任天堂“蓝海战略”的成功——任天堂成功用NDS开辟出游戏业的“蓝色海洋”，利用《成人脑锻炼》、《任天狗》等“触摸纪元”新类型游戏扩展出新的玩家群，给整个游戏产业带来了活力。同时文章还从任天堂的“雷吉革命”、“伞式策略”、“全民脑锻炼”等事件中着眼，从多元角度分析NDS成功的关键，整篇文章显得深入而全面，获得编辑和读者的高度评价。

获奖提名　回首一年间

作者：Darkbaby
刊载辑数：《掌机王SP》第32辑

编辑点评

《掌机王SP》第32辑的推出适逢2006年初，当辑的特稿《回首一年间》正是对刚过去的2005年进行一番回顾和评析，深入分析PSP和NDS两大掌机在2005年之间的竞争。作者Darkbaby擅长通过罗列数据来论述观点，其略带八股文式的文风成为其文章标志性特色，此篇文章正好体现其风格。文章前半部分通过各时期两大掌机的销量以及重头软件的销量数据来总结一年来的市场，后半部分则集中分析任天堂与索尼在掌机大战中的策略得失。作为一篇年末总结性文章，该篇特稿颇具价值。

报道次数最多的前线

获奖提名　风雨传说

作者：雷伊、海文、胧月
刊载辑数：《掌机王SP》第33、35、37、39、48、50辑

编辑点评

“前线狙击”栏目一直是《掌机王SP》的读者们了解到热门掌机游戏最新情报的一个窗口，详细、全面、版式精美可以说是这个栏目的一大特色。一款游戏的受关注程度可以透过“前线”的报道次数和篇幅反映出来，玩家关注和期待的游戏，我们给予的报道回数就越多、报道篇幅也越大。在“前线狙击”介绍过的众多游戏中，《风雨传说》是报道次数最多的一款作品，不仅包括本辑在内一共报道了6次，而且前后参与这款游戏报道的小编也多达三人，这一点就算是RPG老大哥《最终幻想III》也只能甘拜下风了。对了，这款游戏报道次数多其实还与它的数次延期有关，如果它遵循最初的发售日在今年春季登场的话，也许我们就看不到这么多次的报道了。（笑）

提名　最终幻想III

作者：LIKY
刊载辑数：《掌机王SP》第28、39、40、41、44辑

编辑点评

《最终幻想III》的受期待程度毋庸置疑，“前线狙击”对其的重视程度也相当高，不仅前后一共报道了5次，每次报道时所含的信息量也相当大。“前线狙击”不仅为大家献上了这款游戏的制作人访谈，还详细介绍了游戏中登场的主要人物、游戏中丰富的职业和召唤兽等等，让玩家们在游戏发售前增加了对它的了解程度，实际玩到这款游戏时的投入程度也就更高了。

篇幅最长的攻略

获奖攻略　黄金太阳 失落的时代

作者：邪魔天使
刊载辑数：《掌机王》第二辑



编辑点评

在《掌机王》的历史上，有一篇攻略曾创造了篇幅最长的纪录，而且至今未被打破，那就是《掌机王》第二辑的《黄金太阳 失落的时代》的攻略，其篇幅多达58页。这篇由邪魔天使撰写的超详细攻略不仅包含了流程难点解析，还有感人的剧情小说以及深入的游戏研究，其实用性及可读性都是毋庸置疑的。应该说，《掌机王》第二辑是属于《黄金太阳》的一辑，因为这一辑除了58页的《失落的时代》，还收录了19页的《黄金太阳 开启的封印 》的攻略，两篇加起来的总篇幅达77页，占全书的1/3。对于这两篇攻略，读者的评价当然也是两个极端。这给了我们一个教训，后来为了照顾大多数读者的口味，我们都尽量控制攻略的篇幅，这也造就了这篇攻略的篇幅之最。

最深度研究奖

获奖文章　口袋妖怪详尽分析

作者：幻陨の妖月 &Harry
刊载辑数：《掌机王》第八辑，《掌机王 SP》第1、7、9、11、12、15、17、18、22、29辑

编辑点评

《口袋妖怪》究竟抓住了多少人的心，实在是难以统计。对战作为其四大要素之一，无疑是玩家培养结果的一大证明；由PM525的幻陨の妖月和Harry撰写的“《口袋妖怪详尽分析》系列”是教各位玩家如何成为对战高手的研究性文章，作者从妖怪的能力分析入手，根据妖怪的属性和能力特征来给妖怪在对战队伍中一个合适的定位并配以相应的招式，再结合实战分析，来手把手地教大家，堪称以对游戏进行深入剖析和研究为目的的“研究中心”栏目中最具深度的研究。而来自于读者的反馈息中，亦不乏对该系列研究的肯定，以至于不少读者来信聊《口袋妖怪》时，都会自觉不自觉地为其影响。如今，新的“口袋大潮”袭来，我们也将在《口袋妖怪》的研究上，为大家带来新的惊喜。

最佳创意奖

获奖文章　邪道兵器谱——游戏众神器乱弹

作者：烛之武
刊载辑数：《掌机王 SP》第30辑

编辑点评

专题企划这个栏目包含的范围说大也大，说小也小，创意的、点评的、回顾的……都包罗其中，但时间一久什么题材都被用到，所以范围就又小了。关于兵器的专题相信大家都不止看过一篇两篇了，本文虽然也说兵器，但说的尽是些游戏中出现的那些邪道兵器，伞、枪、丝、蛋、烟斗等等稀奇古怪的武器尽收录其中，相应的，五右卫门、波波波乃至锤子八宝等一干猥琐众也和大乔小乔、不知火舞等邪道兵器使用者一起亮相，让整篇文章笑料不断。一位用阿拉伯数字署名的读者还来信说，从这篇文章中来看，游戏和武侠共通的地方还是蛮多的，比如这些七门八怪的兵器，还真就得在这些虚构的世界里被这些大侠们应用得炉火纯青。游戏无数、创意无限，今后大家如果有什么好的点子建议，也别忘了告诉我们哦。

最佳文学奖

获奖文章　《火焰之纹章 圣魔之光石》剧情鉴赏

作者：邪魔天使
刊载辑数：《掌机王SP》第6、7、8辑



编辑点评

如果说精雕细琢的系统是一款游戏的灵魂，那么跌宕起伏的剧情可以说是让游戏升华到更高境界的催化剂。在《掌机王SP》的“口袋剧场”栏目中，读者们不仅可以欣赏到热门游戏的精彩剧情小说，还可以品位到撰稿人们的心情点滴。邪魔天使曾经在《游戏机实用技术》上发表了不少游戏的剧情小说，纯熟的文笔深得读者们的喜爱，而他献给《掌机王SP》的《火焰之纹章 圣魔之光石》的剧情小说也同样精彩。小说一共连载了3辑，文章用独特的叙事方式为大家完整介绍了《圣魔之光石》的剧情，对游戏中人物们的性格诠释也非常到位。《火焰之纹章》可以说是S·RPG类游戏的金字塔，而邪魔天使的这篇《圣魔之光石》剧情小说也同样可以列入经典之列。

提名　战役型SLG的王者——“《大战争》系列”漫谈

作者：triforce
刊载辑数：《掌机王SP》第22辑

编辑点评

除了“口袋剧场”外，“专题企划”和“自由谈”也是非常能体现撰稿人文学水平的栏目。与“口袋剧场”不同的是，这两个栏目显得更加自由，更能让撰稿人畅所欲言。在《SP》22辑的“专题企划”中，撰稿人triforce以流畅的文笔和对系列的深刻见解为我们带来了人气作品“《大战争》系列”的漫谈，加深了大家对这个系列的认识与了解，据说看了这篇漫谈后开始接触这个系列的读者不在少数哦。

提名　迷失蔚蓝

作者：余生一坠
刊载辑数：《掌机王SP》第40辑

编辑点评

游戏《迷失蔚蓝》为我们展现了荒岛冒险的求生过程，余生一坠的同人小说《迷失蔚蓝》则把男女主角在孤岛上同甘共苦40天并萌生出爱意的故事讲述给我们。作者以男孩视点用日记的形式记录下流落到荒岛的男孩和女孩的40天，之后又以女孩视点真情流露地写下被营救后难以忘怀与男孩彼此相依关照的日日夜夜。作者文笔细腻，语言质朴流畅，堪称游戏同人小说中的一款上佳之作。

特色大奖

获奖作品　掌机演义

作者：白兔王子
刊载辑数：《掌机王》第七辑，《掌机王SP》第1辑

编辑点评

专题企划是一个强调随意自然、但又对作者驾御大篇幅文字有一定要求的栏目，高度的自由性吸引了众多有一定写作水平的朋友们的参与，不同风格特色的文章给《掌机王》和《掌机王SP》增添了一道道亮丽的风景。众多专题文章中，曾连载两次的《掌机演义》是颇具特色的，文章从Game & Watch的诞生开始，用演义的标题和手法记述了掌机市场的形成和发展以及其中种种的角逐和较量。以演义形式记述正在进展的事情有一定的难度，因为以后怎么样谁也无法准确预测，因此最远能记载到当前。如今PSP和NDS这对对手已经在掌机市场此消彼长地斗了近两年，作者也表示新的《掌机演义》正在筹划中——希望我们的专题企划能带给大家更多不同的新意和感觉。

恶搞奖

获奖文章 龌龊之真谛

作者：烛之武
刊载辑数：《掌机王SP》第8辑

编辑点评

虽然游戏伴随我们成长这么久，我们对游戏也都是感情深厚，但如果谈到游戏就只是感慨和激动，那我们的游戏人生就会缺乏趣味，而囊括众多题材的自由谈以及专题、小说中都不乏一种被称为“恶搞”的成分，恶搞调剂了我们游戏的生活，给我们的游戏生活增加笑料和趣味的东西。至今为止，被读者们评价最恶搞的是刊登于《掌机王SP》第9辑的《龌龊之真谛》，作者以其独特的观点和匪夷所思的思维，将当时“《塞尔达传说 神奇的小人帽》中那些最猥琐、最龌龊的要素融于一炉，并将生活中众多搞笑事件穿插其中，即使是每天埋没于此类稿件中的编辑，也在整理和校对时笑得前仰后合。作者烛之武的文章一向以流畅和恶搞见长，此篇《龌龊的真谛》虽短但非常精彩，堪称恶搞文章中颇具代表性的一部作品。

感动共鸣奖

获奖文章 小镇

作者：雨中行
刊载辑数：《掌机王SP》第24辑

编辑点评

成长期叛逆的我们，总是和没什么成就却又顽固的父亲不可避免地有着这样那样的矛盾，只有自己为生活奔波那一天，才会理解父亲，而那时，和父亲同样历经人生艰辛、少年时代理想破灭、为生存打拼的我们，又不可避免地和叛逆年龄的孩子产生摩擦和矛盾……《小镇》开篇便讲述了自己因和父亲闹了矛盾离家出走后的种种事情，期间的事件以平铺直叙的方式平平常常进行，当发展到和书店老板对话时，事情出现了转机，一个因过分对儿子严厉使儿子出走而悔过无奈的父亲出现了，到主角回家时，那种不流于言表却藏自内心的父爱更被表达得淋漓尽致。文章受到了众多读者的好评，虽然文中情节并非完全真实，但文中所表达出来真实的父爱，却是真真切切，感人至深的。

提名 别了，2004

作者：英守护神
刊载辑数：《掌机王SP》第8辑

编辑点评

很多读者来信，表示对这篇《别了，2004》产生了共鸣和感动。作者在岁末回顾过去并展望未来，在将要离开校园时，更多的是对陌生前途充满的迷茫，作者用轻松略带玩世不恭的文字回顾的种种琐事透露着对过去的丝丝眷恋，曾经投入极大热情和期望的论坛也将成为过去——青春也许盲目，但却难忘，也许某日在人生路上驻足回首，会发现冲动和青涩中，同样带着无尽的甘甜。

最专业奖

获奖文章 NDS游戏制作

编辑点评

我们每一天都在享受着游戏的乐趣，每一天都在为游戏兴奋不已，可又有多少人知道游戏是如何被制作出来的呢？有许多玩家都梦想自己也能成为一名游戏的开发者，加入到带给他人乐趣的行列中，但往往

作者：ZinniaSun2000
刊载辑数：《掌机王SP》第15、17、19、21辑

因为缺乏了解这方面知识的途径，最终不得不放弃。开辟一条让玩家们了解掌机游戏开发的途径，吸引更多玩家走上自主开发的道路，也正是我们刊载这些专业文章的初衷所在。《NDS游戏制作》一共连载4辑，作者在NDS自制软件诞生初期，凭借自己的了解将各种有关NDS的开发、实用知识介绍给广大读者，并在第一时间为大家带来了刷机、汉化的介绍。当然从大家来信中提到的情况看，虽然有很多小读者们觉得这些文章门槛太高，但的确让大家受益匪浅，以借对掌机的乐趣来学习到许多有关计算机、游戏开发等方面的知识，何尝不是一件乐事？

提名 对GBA ROM的屠杀——GBA ROM修改详解

作者：任天堂世界NW旅团 RANSOMA
刊载辑数：《掌机王SP》第1辑

编辑点评

游戏修改，永远是玩家们争议的一个主题，对于游戏修改方法介绍的文章，更是数不胜数。而这篇文章最为出彩的地方就在于它为我们介绍了静态修改游戏ROM的方法，其中甚至涉及到计算机汇编指令方面的知识，深度自是不用多说。文章还全面的分析了各种静态修改方法，专业程度令人佩服。希望不久后也能出现NDS游戏静态修改方面的佳文。

最浅显易懂奖

获奖文章 GBA SP紧急大手术！

作者：紫枫
刊载辑数：《掌机王》第四辑

编辑点评

先要给这个奖项圈定个范围，那就是在硬件软件类文章中评选。而将硬软件文章写得既浅显通俗、又让人一看就明白，也需要作者有一定的硬软件工夫和文字造诣。而刊载于《掌机王》第四辑的《GBA SP紧急大手术！》则称得上是浅显易懂的典范。拆机的文章很多，但本文却将原本流程化的拆机过程以拟人的方式表现出来，使得通篇文章非常有个性。特色的标题和开篇的角色介绍足以将翻到此页的读者的目光吸引住。正文中以图配文的方式，向大家讲解了各个步骤的拆解及注意事项，步骤的取舍详略得当，文章的风格生动风趣。当时还是读者的某编就是参照这篇文章第一次将自己的GBA SP大卸八块，然后呢？就如文中所说："装好后SP病就好了，真是怪事……"

最佳画稿

获奖画稿 玩GBA惨烈事件TOP10

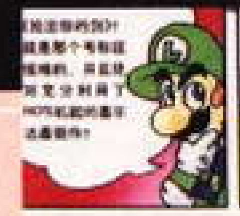
作者：Cinder／陈杰
刊载辑数：《掌机王》第三辑

编辑点评

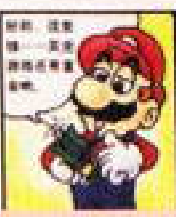
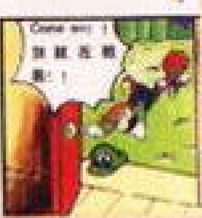
"画廊"这个栏目在《掌机王》创刊时便已设立，创立此栏目的目的并非只是刊登读者自绘的画稿，而是以短篇漫画故事的形式出现，让读者有看漫画书的感觉。画师陈杰一直是画廊的鼎力支持者，给读者带来了许多幽默夸张的漫画，其中《掌机王》第三辑的《玩GBA惨烈事件TOP10》尤为经典，相信许多老读者应该有印象。"屏幕划伤"、"烧机"、"记录丢失"、"机器摔碎"、"主机不翼而飞"……Cinder玩友用幽默的文笔总结出玩GBA的十大惨烈事件，而陈杰为每件惨事都配上了一幅生动夸张的漫画，文字与图画结合得天衣无缝，两者的幽默元素相乘放大之后，带来了非常好的效果，让人一看就会忍不住笑起来。此后虽然也有《FINAL NDS FANTASY》、《FINAL PSP FANTASY》等类似形式画稿出现，但始终没有超越过《玩GBA惨烈事件TOP10》的经典。



获奖提名　超级马里奥兄弟之歌





作者：路易基&Lichking
刊载辑数：《掌机王SP》第14辑

编辑点评

《超级马里奥兄弟之歌》可以说是一个比较强调故事性的漫画作品，故事讲述的是马里奥、路易两兄弟与瓦里奥、坏路易打赌玩游戏的故事，最后的结局还是颇有意思的。作者“路易基”具备较为成熟的漫画绘制技巧，而且他是一个超级的马里奥饭，对于《马里奥》游戏中的角色刻画非常生动传神，这是这篇漫画的一大亮点。其后他在20辑绘制了故事的第二集，在用色上漂亮了不少，不过故事的幽默方面还是没有超过第一集。

最强达人影像

获奖影像　《洛克人ZERO4》最速通关演示

作者：飓皇鬼
刊载辑数：《掌机王SP》第16～19辑

编辑点评

为了让玩家们更好地欣赏到达人玩家的技巧和水平，达人影像这个栏目便在《口袋光环》上登场了。达人影像开办后收录了众多经典游戏的挑战实况，而要说到其中最强的游戏演示，那当然要属“《洛克人ZERO》系列”了。作为Capcom的招牌作品之一，游戏的复杂的关卡和高难度都让游戏的极限挑战极其富有可看性。飓皇鬼是《洛克人ZERO》3代和4代的最速通关演示的演示者，演示中主角ZERO不但动作行云流水没有停顿，同时也巧妙地利用各种动作来达到最速，看起来十分赏心悦目。到了《洛克人ZERO4》推出时，有多名撰稿人和热心读者都要求制作这个游戏的影像。飓皇鬼在挑选的标准——“过关时间”上是众多影像中最突出的，可以说，这个影像的含金量也是所有达人影像中最高的。

提名　《马里奥对大金刚》全专家关卡极限挑战

作者：头文字A&业余杀手
刊载辑数：《掌机王SP》第11辑

编辑点评

任天堂的新作《马里奥对大金刚》虽然只是一款益智类动作游戏，但其在动作性上也做得十分出色。由于游戏的过关评价和关卡的众多要素有关，所以对玩家的操作也有很高的要求。此游戏也因此成了众多玩家挑战的目标。《马里奥对大金刚》的专家关卡极限挑战的演示者不但思路开拓，选用了最快的攻关方式，同时也利用了游戏中的一些良性BUG，让游戏的记录更趋完美。

最搞笑小编故事

获奖故事　又见LIKY

主角：LIKY
刊载辑数：《掌机王SP》第7辑

编辑点评



小编们每天在一起工作玩游戏，会发生很多有趣的故事，其中一些就被马修摘入“掌门人”栏目的小编故事中，其中受多数读者和小编一致认为非常搞笑的，是发生在2004年末的事，那时辽宁丹东的徐强朋友给小编寄来一包名为“太空气球”的泡泡胶，而包装上的人物竟然是LIKY！当时大家就笑成一团，LIKY也是哭笑不得，读者来信中也不乏有恭喜LIKY成为广告明星的玩笑——好在读者朋友眼明，不然众小编说什么也不会去注意泡泡胶的包装图的。说来商家也确实无良，连小编形象都盗用……如今事情已经过去快两年，回想起来还是觉得非常有意思，不知道当初不玩游戏但买了“太空气球”的朋友们还记不记得这个一脸坏笑、炫耀自己电子产品的LIKY。（笑）

最佳光环影像

获奖作品 《为你而生》幻彩旅程

制作人：雷伊
光盘辑数：《掌机王SP》27、28辑



编辑点评

从《掌机王SP》第1辑起，为大家介绍游戏并收录游戏达人影像的配套光盘《口袋光环》便随之诞生了，和书不同，光盘中，我们可以通过影像来更加直接地了解游戏。而在众多影像介绍中，《掌机王SP》第27、28辑光盘的“劲作推荐”中连载的《为你而生幻彩旅程》受到了广大读者的肯定，连续两辑的影像介绍，不仅把游戏中的众多小游戏收录其中并进行了详细的讲解，更将游戏的剧情穿插于小游戏中介绍给大家，让玩过这款游戏的朋友们了解到自己这一闹闹哄哄的喧哗冒险中发生的故事，同时也让没玩到这款游戏的朋友对这款游戏有了一个非常全面的了解。其实，能从光盘中直接欣赏到原本需要投入极大精力和时间才能看得到的精彩动画和游戏演示，本身也是一种乐趣。

过去的日子，逝去的栏目

在《掌机王SP》的制作过程中，有些栏目会因为一些原因不见了踪影，但它们并没有因为停止而被人遗忘，相反，好多读者还是非常关注它们，其实，大多栏目都是暂时性地消失，比如专页，以后它们还会出现；而还有一些栏目，却真正地成为了历史和回忆，下面就由小编来讲述这些逝去的栏目——



忍者之里

不知道还有多少读者记得这个栏目，该专页一共连载了14辑，从21辑开始到34辑结束，历时半年。《掌机王SP》的内容不仅仅只局限于游戏，在趣味性和可读性的两个要求下，又正值《天诛 忍大全》发售，“忍者之里”就正式在书中占了一席之地。毕竟对于国内玩家而言，游戏中出现的忍者可以说是最为著名的职业角色之一。（仅次于女子高中生？）

该栏目对于自己是一个不小的挑战，毕竟大学的日语课上是不可能教这些东西的，自己那一点积累又无法形成完整的系统，查阅大量资料的过程也不可避免。内容方面也尽量求新求杂，有正统的忍者历史，也有某些换装的恶搞。衣、食、住、行、用，能够介绍的基本都包含了进去。由于栏目性质和忍者这一职业本身的神秘，内容并没有太过深入。比如《万川集海》，要详细介绍这本忍者典籍，连载上一年都不够。所以，在这里先对那些要求“忍者之里”出现详细的忍者修炼教程的读者们说一声抱歉。“忍者之里”目前虽然已经结束，但如果哪位因为这个栏目而对忍者有了兴趣，也可以考虑到东瀛去修炼一番……

轻松日语教室



“轻松日语教室”首次出现在《掌机王SP》20辑，由日语专业一级的编辑海文一手创立，该栏目希望帮助那些对日语学习感兴趣的玩家，不过栏目并不想像教书那样死板地教读者学习日语，寓教于乐才是最大的目的，所以该栏目的名称中也有了“轻松”的字眼，希望能够让大家轻松地进行日语学习。海文在教大家日语基础知识的同时，还会结合游戏中的经典台词来举例，同时也许介绍日本习俗文化等内容。该栏目凭借较强的知识性和趣味性获得不少读者的好评，经过十多辑的连载，在34辑暂时告一段落。

我与《掌机王》的故事

文章的最后，就由小编和部分资深的撰稿人来做一个总结，来讲述一下他们和《掌机王》、《掌机王SP》的故事，通过这些自述，也许您会发现小编们深藏不露的“内涵”的一面。

LIKY：和《掌机王》一路走来

因为制作这个50辑纪念专题，我又开始翻以前的老书，看着自己面前厚厚一摞《掌机王》和《掌机王SP》，五颜六色的封面让我的眼神有些迷离，感慨之情油然而生。《掌机王SP》迎来了它的50辑，掐指一算，从最初的《掌机王》诞生到现在已经4年多了，时间过得真快。

办一本掌机杂志是自己在进编辑部之前就立下的志愿，想当初凭着对掌机的热爱，在网上与几个同好共同创办掌机电子杂志，那时候的热血和冲劲在现在想起来还颇为感动，如今那些同伴们也都有了自己事业，而我却循着最初的梦想一路走来，创办《掌机王》和《掌机王SP》并一路伴她走到50辑，想起来我是幸运的，我实现了自己的愿望。

社长曾语重心长地对我说：“《掌机王》可是你一手创办的，你可要对它负责啊！”这句话令我惶恐和汗颜，一直以来都警醒着我，让我深感自己身上所肩负的责任。幸运的是，在众多小编的努力下和广大读者的支持下，《掌机王》一直都在坚强而茁壮地成长。不敢遑论取得多大的成就，但至少在国内掌机玩家心中，“掌机王”应该是一个能让他们记住的名字。

作为一个见证了《掌机王》全部历程的老编辑，看着马修、铭风、雷伊、米格等小编一个个加入到掌机王的队伍，看着《掌机王》一步步发展壮大，心中备感高兴和鼓舞。过去的日子经历过酸甜苦辣，已记不清经历了多少个熬夜加班的夜晚，但欢笑和泪水一路相随，每当新一辑的《掌机王SP》拿到手上，心中有的只是欣慰。

在最后，真的要感谢那些一直支持我们的撰稿人和读者，正因为有你们的大力支持，《掌机王SP》才能走到今天这一步，今后的《掌机王SP》也希望大家多多支持才行，《掌机王SP》是属于所有人的。

铭风：我、游戏和《掌机王SP》

铭风是一个彻头彻尾的游戏FANS，自从接触了FC后，对家用机游戏的喜爱便一发不可收拾。出于对游戏的博爱，所以几乎所有类型的电视游戏都是十分喜欢的。不过长久以来玩得最多的还是Gameboy，虽然没有华丽的画面，但小小屏幕却给我带来了万千的乐趣。我的黑色GBP陪伴我通关了《牧场物语》和《口袋妖怪》等众多游戏。

和许多读者一样，铭风最初也是一个游戏杂志的读者，成为《掌机王SP》的编辑有偶然也有必然。在没有电脑前，本人经常会将打游戏的心得什么记录在本子上。于是在进入了网络世界后，便将这股热情散发到了掌机论坛上，写过许多游戏的攻略。不过本人梦想还是有一天自己写的东西能够刊登在游戏杂志上，于是便鼓起勇气照着《游戏机实用技术》上的地址开始了投稿。十分幸运，投稿成功了，而本人也认识了掌机王LIKY。随着不断地投稿，本人在能力和游戏的认知上有了提高，最终获得了加入《掌机王SP》的机会。我至今还记得LIKY叫我来专门制作《掌机王SP》时高兴的心情。

编辑的工作其实并不像大家想像得这么轻松，每天最大的任务便是码字。在工作过程中虽然也有过失落，但一想到自己的东西能够受到读者的喜爱，便有了动力。转眼间，《掌机王SP》已经迎来了第50辑，从铭风这个名字自第一次出现在《掌机王SP》上已经过了两年多了。这期间很多东西在变，《掌机王SP》的成员数从最初的三人而发展成为了一个大家庭，掌机也从当初的GBA发展为了NDS和PSP，相信在这期间，支持我们的读者们也有着自己的变化。不过大家喜爱游戏的心是不会变的，让我们期待《掌机王SP》更好的明天吧！

雷伊的故事

在没来编辑部之前就是《UCG》和《掌机王》的忠实读者，非常喜欢小编们写的文字，很生动，也很真实。当然，也和很多读者一样，我也很想了解小编们在私底下到底是什么样的人，以及他们的一些八卦趣事。当时最想了解的是《UCG》的阿修罗，总觉得他是一个非常厉害的家伙，有水平（用现在的话来说就是有“内涵”），爱耍酷。

带着对游戏的热情和对小编们的崇拜，我来到了编辑部（当然也见到了最仰慕的阿修罗大人），发现编辑部里真是藏龙卧虎，强人很多，在很多地方都值得当时刚踏出校门的我学习（就算现在也一样值得学习）。编辑的生活比之前想像得要累不少，熬夜之类的事情可谓家常便饭。很多人都说“拿兴趣爱好当成自己的职业并不见得是一件好事”，从某种意义上来说此话不假。忙碌的编辑生活常常要求你去了解一个你原本完全不感兴趣的游戏，而自己真正感兴趣的东西，有时却因为时间关系不得不放弃。不知不觉，这已经是我来编辑部后参与制作的第43辑《掌机王SP》了（第8编至第50辑），近两年的时间转瞬即逝，其间所有的生活感悟都浓缩在了平时的字里行间。

平时上班的时候喜欢和同为天秤座的马修乱侃一气，次数多了就慢慢成了习惯改不了了，现在上班如果不开他几次玩笑就会觉得工作之余少了点什么，幸好马修为人大度从不计较，在此借个机会跟“饱受欺凌”的马修说声抱歉了。



胧月编辑生活谈

来到“掌机王”这个集体已有一年半，翻开工作日志，已经足足做了31本书。对于一个应届毕业生而言，能够来到这里工作是一件很幸运的事情，尤其是对一个所谓的“宅”而言。应聘之前，家人也好，朋友也好，都将游戏编辑的工作形容得毛骨悚然，并信誓旦旦地说：“你一定会后悔的。”

事后证明，我必须感谢他们担心之中的那份好意，他们让我做好了足够的心理准备。确实，职业小编和论坛写手完全不同，不可能总挑选自己喜欢的或者擅长的东西写。比起几万字的日文翻译，美版游戏的几小段英文资料就足以让我气绝；而SPG、RAC、FPS这些更是一窍不通，至于我擅长一点的FTG和RTS在掌机上却又少之又少……林林总总的感受就是，小编的工作绝对不是在“玩”，和“玩”的最大区别就在于心境。不过，我想这还不是围城。

工作的环境很轻松，办公室内绝对安静的时间其实少得可怜。从文编到美编，每个人都潜力十足，经常爆出一些“可怕”言论。这时，其他人会摇摇头感叹一句“世风日下”，然后开始寻究其根源——自从“A老师”来后，办公室开始猥琐化；“B老师”来后，办公室开始内涵化；“C老师”来后，某个经典语句从此被禁用；“D老师”搬家后，其窗帘的昂贵惊诧四邻，窗帘一度作为一般等价物的存在，“今天你买窗帘了没有？”唉，没办法，这群邪恶的人啊。

软饼干出道记

2002年夏天，正处于大学阶段的饼干整日无所事事，可能是专业的关系，读美术的比其他专业闲一点，每天除了画画就没其他什么事了。由于住学校，PS和DC又不方便搬到学校，于是便存钱买了我一生中第一台掌机——桔黄色的GBA，虽然以前也玩过GB，但毕竟不是自己的。早也玩，晚也玩，一日购入神作《恶魔城 白夜协奏曲》，但是玩得比较糟糕，并且无掌机同好，在某处卡了以后就扔一边了。偶然的一次机会，在学校内的书报亭里发现了一本名为《掌机王》的书，书店老板介绍说这是创刊号，遂随手翻了翻，居然发现书上有《白夜》的完全攻略，于是就不假思索地入手了。

转眼3年过去了，2005年中旬，原本还是读者的饼干怀着激动的心情拎着大包小包的行李顺利到达了编辑部，并且被安排住在马修、铭风他们的宿舍内，紧张的职业编辑生涯从此开始了。编辑工作远不像在论坛发发帖子写写心得那么轻松，正当我处于抓狂状态的时候，各位老编辑实实在在地给予了我帮助，稿子要怎么校对、怎么和美编沟通……几乎都是手把手地指导我，让我这个新人受益匪浅。

实习期满了以后，意味着可以正式转职成正式编辑了，当时老编让我取一个小编名，我曾想过好几个名字，但都因为太庸俗而被"枪毙"了。而最终申请成功的"软饼干"三字的灵感源自一个欧美摇滚乐队，并不是某些玩友所说的"很软的饼干"或是某匹马的名字。(－ －)从《掌机王SP》第23辑开始，软饼干正式出现在《掌机王SP》上与读者们见面了，一直到现在的第50辑，这其中的故事是一两句话也说不完的。好啦，"饼干出道记"差不多讲完了，请读者继续往下看吧。

米格的清白书——My Girl

看了最近各位上帝的来信，米格真是"空断肠兮思愔愔"——大叔控、飞机控、水管控甚至是BL控，各种莫须有的罪名却都被加在了米格幼小脆弱的心灵，冤枉啊！于是借着《SP》的50大寿，为了澄清本人绝非BT，特为大家奉上这篇拙文《My Girl》，以示清白！

要问米格心目中的最爱，自然毫不犹豫地要回答是《掌机王SP》了，她美丽的外表，丰富的内容，以及优厚的稿费，无不让米格为之倾倒。表面上米格的确是位新人，可大家殊不知米格经历了长达近一年又半载的爱情长跑，才终于投入她的怀抱……

生活总是充满了各种Happy Accident（意外收获），对于出身于军事院校的米格而言，在大学里的一个偶然机会，在老任伟大创意的吸引下购买了NDS，从此也就结识了《掌机王SP》，一点点被她的魅力所吸引，于是开始了一段Happy Accident。掌机情报站、万花筒、硬件短消息，这些都是米格最喜欢的栏目，她渐渐成为我每个月最大的一份期待。

喜欢自然就要追求，恋爱的人总是要将自己的感情投入到实际行动中。而那时已经对她痴迷的我，自然也就蠢蠢欲动。总是她牵动我，什么时候自己才能也引起她的注意呢？每天每天，米格都忍不住在想这个问题，经过长期的准备和酝酿，我终于向她发起了第一次的进攻，投出了自己写给《掌机王SP》的第一封"情书"，幸运的是，很快这封"情

书”就引起了她的注意，写入了她的心上。看着自己的名字出现在标题下方“文”的后面，真的很高兴。

每个恋爱的人在自己第一步获得成功后，一定会更加积极地展开攻势，想要获得更多。米格那时也一样，将自己全部身心都开始投入到对她的追求中。于是，第二封、第三封……一封封的情书不断通过网络被寄出，收到情书的她也不断给我奖励，偶尔还会寄些小礼物给我。特快、攻略、专题、技术文章，米格也是在那时就开始尝试着各种情书的书写，想让她能了解我更多。随着感情的稳定发展，米格也暗下决心，准备向她表白。

两个相互吸引的人，即使知道对方的心意，在表白的一刻也会获得前所未有的满足。在大学即将毕业的一刻，米格终于向她展示了自己的心意，虽然没有鲜花和香吻，但她还是欣然接受了。毕业后米格一刻也不能多等，立刻就赶赴深圳投入她的怀抱，于是就有了46辑米格的登场。这就是我和My Girl的故事。

当然，现在我和My Girl的故事也依旧在继续，每天米格在办公室中，与各位敬仰的编辑一起讨论游戏，一起为《掌机王SP》更加完美而努力。既然爱她、选择了她，就要全力支持她，这一句是米格对于爱情的信仰宣言，不知道各位读者是否也抱着同样的心情喜欢我们的《掌机王SP》呢？

紫枫：枫言枫语

紫枫这个名字很奇怪的，最初并没有什么想法，后来被老编问及想要起什么样的笔名时，随口说出这么个名字，事后想想，或许与我喜欢的紫色及枫叶有关。记得以前有次在一个美丽的城市郊外与朋友踏青，当时碰到片枫林，深秋之时，踏着由已然落地的厚实的枫叶所铺陈出来的道路，心情莫名地伤感，一人伫立在那里良久……可惜不久便因为工作的关系而离开了那个城市，虽然直到现在都没有再去过，但那片枫林却已沉淀在了脑海的深处，总也抹之不去。这便是“紫枫”一名的由来，虽然经常被朋友笑话这个名字太“女性化”且有些“傻气”，却一直没有改，就像母亲对我的评语一般：“你呀，从小到大都是一个固执到异常的家伙。”呵呵……

我不算是对游戏有多感冒的人，虽然也有几款特别喜欢的，可很少会有长时间“深刻钻研”某款游戏的决心，大概我是那种过于懒惰的人。除了舍得花大把时间来看书以及时常地通宵熬夜加班以外，就没有其他能够让自己可以特别集中精力去做的事情了，为此甚至被朋友批评为“没有生活激情”的人……

说了一堆与紫枫个人相关的无聊话语，也想感谢这个生活工作了这么久的《掌机王SP》大家庭，我本是个比较喜欢安静的人，可一到这里，就会很习惯于跟大家一起玩笑闹腾，这里是个年轻的地方，一个会让人很快便喜欢上的地方。

扳起指头算算，来到《掌机王SP》担任美术总监直到现在，一晃眼已经快两年了。从《掌机王SP》第12辑到现在的第50辑，无论是栏目还是页面风格都发生了很大的变化。回想当初拍着胸脯保证要将《掌机王SP》做.得越来越好的信誓旦旦，不免有些惭愧，虽然一直在努力改变，但终没有达到自己的要求，欣慰的是时常会收到读者朋友们或称赞或批评的意见和建议，让大家不时地修正、提高，相信在众多朋友们的陪伴下，《掌机王SP》一定会做到越来越好的。

对不起，紫枫有时过分沉默，有时又罗嗦异常，譬如现在，见谅，呵呵……

马修的掌机史

想来想去自己都很一般，出身一般，长相一般，打游戏也一般。上几年学但学的东西没用上，在社会上混了几年却又没攒下钱。不过运气不错，从玩游戏、成为掌机玩家、撰稿人、直至编辑，都包含了不少偶然的成分，用俗话讲，便是总有贵人相助。

我本来不玩游戏，但好玩的老爸竟然主动把FC买来玩，我也就跟着上了道。本来高中毕业时曾想买家用机，但钱不够，可巧叔叔给了我一笔零花钱，于是我也可以去打算自己的主机购买计划，但想想买家用机还要买电视又不方便玩，便选择了GB，当时正逢GB借由《口袋妖怪》重新崛起之时，优秀的新作和经典让人目不暇接，我自然也就顺理成章地成为了掌机FAN。本来玩玩游戏在论坛上发两个评论纯为发泄，但版主给加的精华和网友的认可给了我不断撰写游戏文章的动力。本来在论坛混出点名堂获得些网友的支持就已经满足，但LIKY出面相助，还是让我成为了《掌机王》的撰稿人。本来觉得玩玩游戏、写写稿子赚稿费的日子也不错，没想到能过来当编辑，但最终还是来了，而且就是作为《掌机王》编辑招来的。

因为是掌机玩家，加上对《UCG》的感情，所以2002年夏天《掌机王》一上市，就立刻被我拿下，想必各位掌机玩家也和马修当时有同样的心情——需要属于我们掌机玩家自己的游戏书刊，有掌机大作详尽攻略、被综合游戏杂志忽略的二线作品，当然还要有讲述掌机玩家生活的文章，以及我们需要了解的掌机硬件软件知识……而这一切，《掌机王》都做到了，我选择了《掌机王》，《掌机王》没有让我失望，大大丰富了我的游戏生活；《掌机王》选择了我，我也不会让《掌机王》失望，要尽自己的绵薄之力让《掌机王》更精彩。

到了编辑部自然先要一睹传说中的众小编的风采，结果发现众编辑即不像小编形象那般可爱，也不像想象中的那么奇形怪状。（众编：奇形怪状？）大家都是一般人一般样，但众小编的工作热情和勤奋工作深深打动了在老家过混日子生活的我。



▲"掌门人"现在已经有了自己的特色，漫漫鱼慢慢游的可爱配图为"掌门人"再添精彩，这张画还被马修自己做成了RTX的表情。



说来惭愧，马修初来的第一个月除了帮纱迦整理些信件，还真没做什么东西。但第二个月做《掌机王》第八辑时，从有着丰富读编栏目主持经验的纱迦的手中接过《掌机王》的读编交流栏目"掌门人"时，就真真切切地感到了压力和责任，一方面自己还没有从读者身份完全转变过来，另一方面，自己没有任何此方面的经验。既然一切空白，就在请教前辈经验并吸取其他杂志同类优点栏目的同时，做出自己的特色吧。

从稚嫩到成熟离不开同事的帮助，在马修的编辑工作中，既有LIKY、纱迦、胜员师、SOUL等多名前辈的帮助和指点，也有后来新同事们的合作和互助，可以说，没有合作，今天的《掌机王SP》只能是一盘散沙。

一转眼，马修的编辑生涯也差不多快满3年了，一切事情都像发生在昨天。《掌机王SP》也迎来50辑，掌机王小组的阵容也比我刚来时壮大了不少。正如前面的小编所说，掌机王小组的工作环境很轻松很活泼，活泼的气氛大大缓解了工作中的压力，这也是马修和众同事热爱这个集体的原因之一。

以前常听说，当把爱好作为工作后，会使自己的生活中从此少了这个爱好。马修的经历则证明：从事小编工作后，对游戏的兴趣确实比以前有所减少，但不至于丧失，现在闲暇时的马修和同事一样，主要业余生活仍然是打游戏。年龄的增长和越来越多的生活琐事也使我不能像从前单纯玩游戏时那样全身心地投入游戏中，但我仍然执着地热爱着游戏，因为游戏，我才结识了众多志同道合的既是同事又是朋友的编辑，因为游戏，我才有了如此一片适合自己发展的天地，也因为游戏，我才结识了众多从未谋面却相识甚久的朋友，那就是各位读者——和我们有着同样爱好的朋友们。而所有这些，都是促使我努力至今并且以后仍将继续努力的动力！

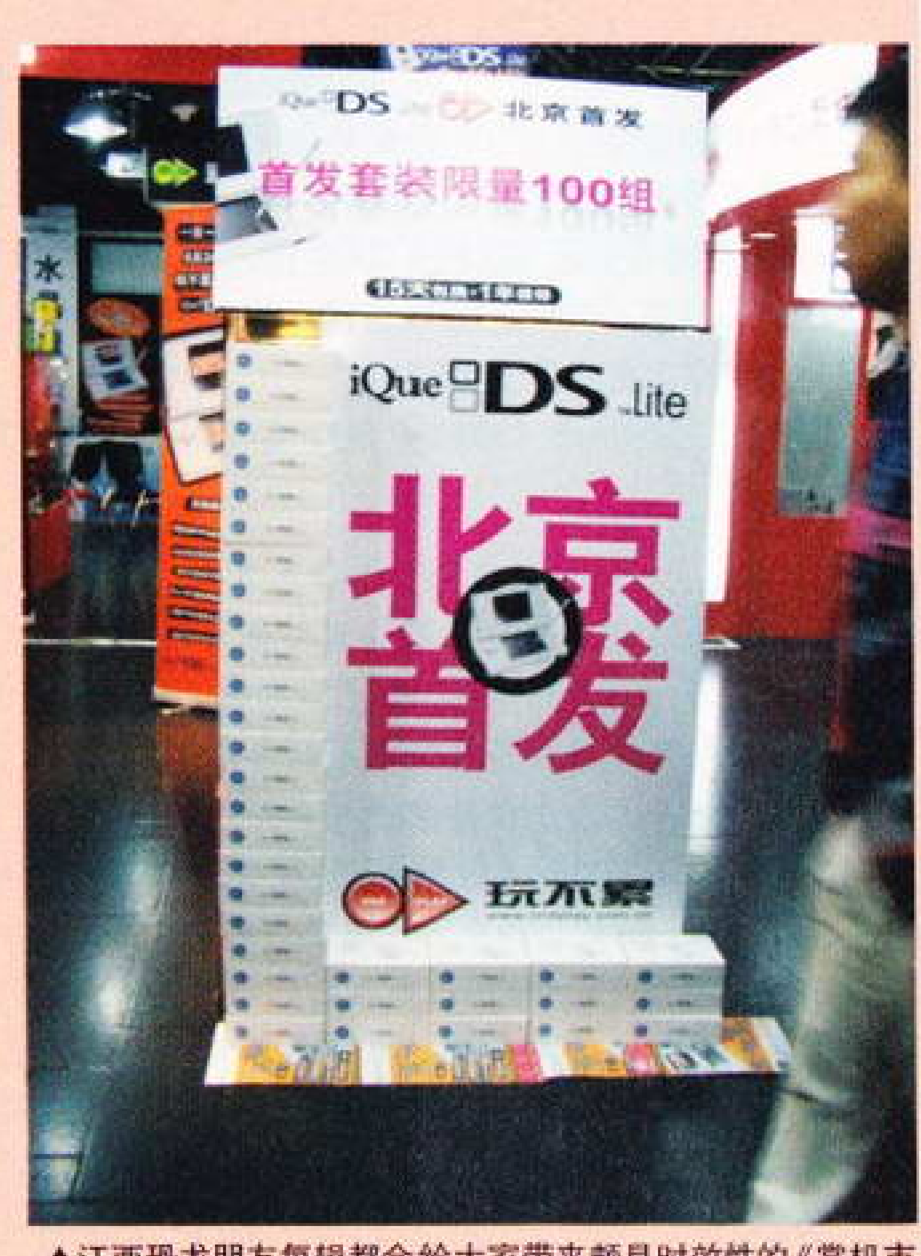
来自掌机频道和撰稿人的祝福

江西恐龙

把时针拨回到2002年，回想起《掌机王》创刊时的种种感动，一股温馨的感觉霎时间涌上心头。在这4年多的时间里，不断有新的朋友加入到读者队伍中，读者队伍在壮大的同时，撰稿人的实力也在不断增强。画封面的杰杰、玩烧录卡的binbin30……许多人都通过“掌机王”这个平台相互结识并成为好朋友，《掌机王》也终于升职为《掌机王SP》。

凭着对掌机的满腔热爱，我不断给《掌机王》、《掌机王SP》投稿，印象比较深的有本杰明的掌机改装译稿，当时我的英语水平还不行，只能靠英语专业的女朋友来帮忙。那时候两个人深夜皱着眉头翻译文章的情形现在仍历历在目。去年3月，在马修和LIKY的帮助下我开始负责撰写“掌机市场扫描”这个具有时效性的系列文章。在这一年半里我每隔一两个星期便去跑一趟广州各大游戏商场，其间撰写了30余篇行情介绍，在观察行情动态的同时也学到了许多东西，可以说是受益匪浅。

现在回忆起《掌机王SP》的成长过程，就是组建一个家的感觉，每一位读者和撰稿人都是这个家的主人，每一个人都在努力为这个家添置家具、装饰品，如今《掌机王SP》的纸张越来越华丽，页数越来越多，赠品也越来越精彩，在《掌机王SP》50辑诞生之际，愿这只化身成蝶的美丽蝴蝶越飞越高，也希望编辑朋友们奖金多多、撰稿人稿费多多、读者朋友们开心多多！



▲江西恐龙朋友每辑都会给大家带来颇具时效性的《掌机市场扫描》。

小超

在这秋高气爽的日子里，《掌机王SP》终于迎来了第50辑。从2002年第一期《掌机王》推出到现在，已经走过了四个年头。其间，从双月刊到月刊再到现在的半月刊，《掌机王》也变为《掌机王SP》。我至今还记得为《掌机王》写的第一篇文章——一篇介绍GBA模拟器VBA的使用教程。当看到自己写的文字被刊登到书上时，激动的心情难以言表。其后，我的生活就与《掌机王》紧密联系起来，写稿也成为日常生活中重要的一个部分。

时光飞逝，科技也在进步。1998年，我第一次接触GB，立刻就被这台仅能显示黑白画面的小巧掌机所吸引。我一度沉迷于各种掌机游戏中，从GB、GBC到GBA，再到今天的NDS、PSP，从《SAGA3 时空之霸者》到《黄金太阳》再到《天地之门》，可以说掌机伴我一路走来。而我，也从一名学生走上了高校财务人员的工作岗位。掌机给了我无穷乐趣，让人生变得多姿多彩。当我手捧PSP看电影的时候，依旧会怀念用GBA看模糊视频的那种惊喜。

出于对掌机的爱好，我创办了“小超之家”网站，虽然最后网站关闭，但我却由此认识了LIKY这位挚友。正是他让我和《掌机王》结下不解之缘。《掌机王》就像一个温暖的大家庭，马修、铭风还有新来的米格等编辑都曾给我无私的帮助。虽然从未谋面，但我相信我们的友谊会地久天长。

50辑，对于《掌机王SP》来说仅仅是起步不久，希望在以后的日子里，《掌机王》能越办越好！

▲小超的软件介绍是《掌机王SP》的连载栏目。



最后的祝词由“游戏城寨 掌机频道”的“道长”兰姆来致贺：作为联系《掌机王SP》杂志和互联网的重要的一员，特祝《掌机王SP》迎来50辑。



▲兰姆因为负责掌机频道而被朋友们戏称为“道长”。

想当年，兰姆也是看着《掌机王》度过的学生岁月，《牧场物语》、《恶魔城》，似乎每款游戏的回忆中都有《掌机王SP》的存在。如今已经和诸位前辈一起共事，能够为全国掌机玩家服务，实乃荣幸之至。

兰姆自幼就没能拥有家用机，是掌机伴我度过了人生中最美好的一段时光。从砖头般大小的GB，到两节七号电池只能玩上两个小时的GBP，再到终于能在晚上使用的GBL，然后是从黑白进化为彩色的GBC，接下去是32位主机GBA，而到现在也同时拥有了NDS和PSP……自认为是相当幸福了，但可惜是至今仍然没能拥有一台PS2。兰姆一直认为，掌机是最能体现游戏乐趣的，随玩随放，随时游戏。就是对掌机的无限的爱，才使兰姆来到了这里。

虽说兰姆不坐在《掌机王SP》的办公室，但还是会时常跑过去和诸位小编交流一下的，尤其是晚上加班之余，只有在《掌机王SP》的办公室才能聚齐十台NDS（NDSL），然后酣畅淋漓地战上数十回合的《俄罗斯方块DS》，真是其乐无穷！

最后，兰姆祝愿《掌机王SP》越办越好，玩掌机的玩家越来越多！

后记

策划出这个专题也算是一大创举了，毕竟拿自己做的东西来策划专题还鲜有所闻。虽说专题中涉及的都是编辑参与制作整理，但真正做起来还是挺难，就说获奖作品点评，虽然好评与否都是来自于读者的来信，但点评还都是编辑来负责，这就要求负责编辑既不能有腐儒高士般的矜持，又不能有王婆卖瓜般的自大，这个尺度拿捏起来并非易事；同样，后面的自叙，也很容易会陷入“携手走过艰苦历程”的叙述中。还好，虽然大家都很忙碌，但都积极参与了本次专题的制作，力求公正地点评了大受读者好评的作品，并在自己的自述中用轻松的语言将感情融入其中。马修想在这里对大家说一声：“辛苦了，各位。”同时也感谢读者朋友们一如既往的支持，50辑即是一个阶段，也是一个新的开始，把属于你我的《掌机王SP》做得更好，无疑是对大家最好的回报，请大家继续一如既往地支持我们，并在我们接下来的成长中给予批评和建议，见证我们的进步和成长，小编在这里谢过大家了！







掌机软件新闻

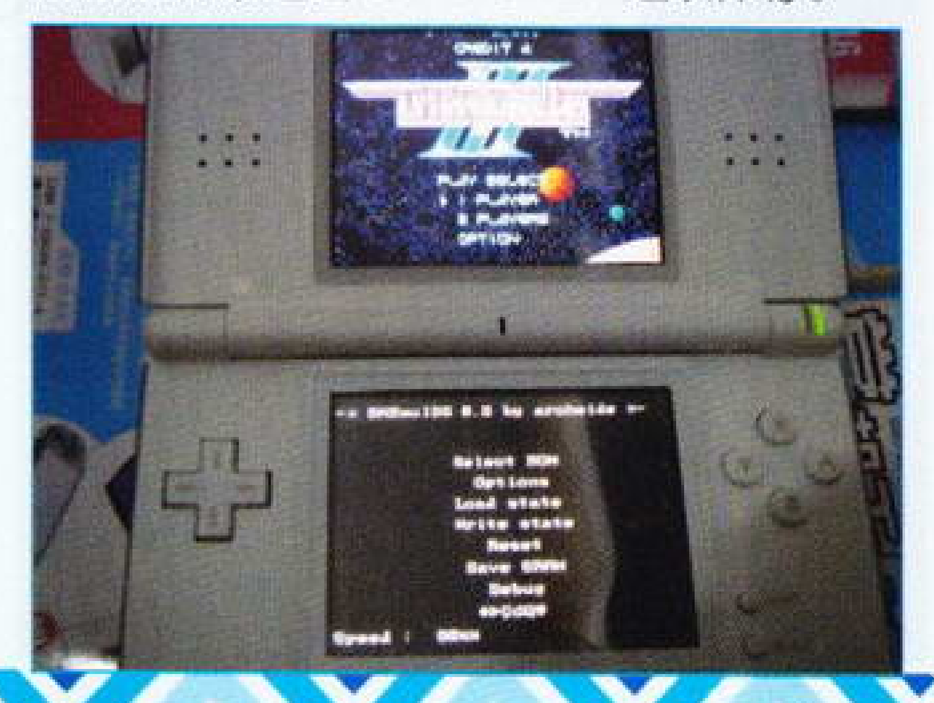
文 小超
编 米格

不知不觉杂志已经到50辑大寿了，回首以前的点点滴滴，真是感慨万千。前段时间闹得沸沸扬扬的新NDS模拟器GoodNDS竟然是假货，仅仅将DeSmuME改头换面而已，严重鄙视这种行为。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

NDS软件新闻

SNEmulDS新版发布

NDS用SFC模拟器SNEmulDS于9月29日发布V0.2版。新版修正画面卷轴和长文件名引起的崩溃错误，支持容量大于2MB的游戏ROM和存档读取，提升速度约30%至40%等。新版为每个游戏提供了8个存档位置，游戏开始后点击NDS下屏的Write State即可写入存档，点击Load State可读取存档，电池记忆能够通过Save SRAM选项保存。



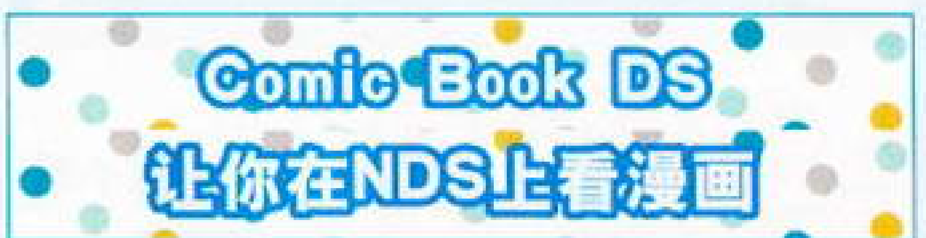
ScummVM DS新版推出

NDS用老式电脑游戏模拟器ScummVM DS于9月下旬、10月上旬发布V0.9.1beta1、V0.9.1beta2、V0.9.1beta3三个版本。新版修正前端颜色错误和ZIP文件读取问题，重新支持MP3，更新SC-SD、M3烧录卡驱动，支持NinjaSD烧录卡，增加200%放大功能，提升速度，增加高音质模式。新版加入对《Simon the Sorcerer 2》、《Legend of Kyrandia》两款游戏的支持，并分为三个版本，其中A版本能够运行所有卢卡斯游戏，B版本能够运行

《Beneath a Steel Sky》、《Flight of the Amazon Queen》两款游戏，C版本则能运行《Simon the Sorcerer 1/2》、《Legend of Kyrandia》、《Gobliiins》三款游戏。有兴趣的朋友可以到官方网站看看，网址是http://scummvm.drunkencoders.com。

DSOrganize新版公开

NDS用多功能软件DSOrganize于9月中旬发布V2.3版。新版修正音乐播放器A、B键不能互换的错误和IRC聊天L、R键突出显示问题，加入浏览器上拉菜单、音量提升功能，将计划列表中翻页按钮变更为书签列表样式等。



Comic Book DS 让你在NDS上看漫画

NDS的双屏设计，如果用来看漫画真是再合适不过。现在有了Comic Book DS这款软件，让我们能够将NDS变为一本漫画书。Comic Book DS实质是个JPG图片浏览器，不过充分利用了NDS双屏，能够在两个屏幕上交替显示图片，并且支持滚屏和竖向显示，非常便于阅读漫画。

下面简单介绍一下软件使用方法。首先在电脑上运行pictods.exe，点击Add File按钮添加ZIP、RAR、CBZ、CBR格式的漫画书。如果漫画图片没有打包，可以点击Add Foleder将图片所在目录添加进来。点击Creat NDS File程序会自动扫描所有图片，并在NDS目录内生成NDS用ROM。通过菜单File下的Test NDS File我们能够模拟运行已经生成的漫画ROM。Options下的Config-



ure Path中可以改变软件生成目录等具体路径，Image Settings则能对图片显示大小、缩略图大小等进行调整。

将生成的NDS ROM拷贝到烧录卡即可在NDS上运行。按R键能够在横向显示、竖向显示之间切换。软件默认是列表模式，NDS下屏以缩略图方式显示图片列表，上屏显示放



大后的图片，点击手掌图标翻页，按方向键的上、下移动光标。按L键能够在列表模式、放大模式、全屏模式之间切换。放大模式中，下屏显示缩小后的图片，上屏显示局部放大图片。全屏模式中则用双屏显示同一幅图片。用方向键的上、下、左、右快速移动图片，用A、B、X、Y慢速移动图片。按START键显示软件版权信息。

网上提供漫画下载的网站很多，快快捧起NDS，投入到精彩的漫画世界中去吧。有关Comic Book DS的相信信息，大家可以参看官方网站，网址是http://Gnese.free.fr/NDS。

Ninji and Zarbi

《Ninji and Zarbi》是一款充分利用NDS双屏的同人游戏。游戏开始，按A进入正式游戏，按B进入训练模式。游戏中，上、下屏会分别显示两个画面，玩家要同时操纵两个小怪物躲避炮弹的攻击。用方向键左、右移动，按A键脚踢，Y键拳击，B键跳跃。



烧录卡 新闻

M3更新动态

Gbalpha于9月19日推出M3烧录卡用C28内核升级程序，扩展模式中电子书增加竖排双屏幕浏览、GBK和BIG5两种编码选择，以及字体大小选择功能。9月28日推出对应C28内核的M3 Game Manager V28a版烧录程序。新版提升1X快速载入模式游戏兼容性，解决《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪珍珠》只能使用安全模式、《修身养性的成人涂鸦本DS》不能软复位等游戏转换问题，更新游戏转换一指通智能数据库，0577号NDS ROM之前所有游戏可以提供智能识别转换配置。



9月30日，Gbalpha又推出M3烧录卡用C29内核升级程序。新内核更换扩展模式界面方案；扩展模式中电子书加入对HTML格式网页文件的支持，增加双屏横排、下屏竖排等多种显示模式，能够打开任意大小的TXT文件；为扩展模式中电影、音乐、电子书、图片模块加入L、R键锁定设置；解决扩展模式中电影双屏播放宽屏电影偏上的问题。同日还推出对应C29内核的M3 Game Manager V29版，主要解决《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》存档丢失问题。

另外，最近Gbalpha还发布了多款M3专用界面皮肤，非常漂亮，喜欢的朋友可以到官方网站下载，网址是http://www.gbalpha.com。

G6更新动态

Gbalpha于9月21日推出G6烧录卡V4.4内核升级程序，在GBA端增加升级图标以方便以后升级操作，NDS端增加对多媒体扩展组件V1.5版本的支持。同日，还发布G6专用多媒体扩展系统V1.5版，为电子书模块加入竖排双屏浏览、文字编码选择以及字体大小选择功能。9月28日，Gbalpha推出G6 V4.5a内核升级程序，修正《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪 珍珠》在刷机NDS上不能运行的问题。9月27日推出的G6用烧录卡程序U-DISK ManagerV4.5升级包，更新和M3 Game Manager V28a版保持一致。9月30日发布的G6内核升级程序V4.6a版，则解决了《口袋妖怪 钻石》和《口袋妖怪珍珠》不能正常存档和部分PASSCARD3不能正常引导的错误。同日发布的烧录程序U-DISK Manager V4.6a解决导入SAV存档到G6专用存档的问题。

SC更新动态

久久没有更新的SC烧录卡在9月28日发布烧录软件V2.56版。新版修正《乐高星球大战2》、《洛克人ZX》、《马里奥对大金刚2》等游戏的运行错误，为GBA读写补丁选项增加记忆方式设置，下次会记住这个设置方便转换新游戏。下载程序请到产品官方网站，网址为http://chn.supercard.cn。

EZFlash4更新动态

EZFlash4用电脑端烧录程序EZ4Client在9月21和9月22推出两个版本。新版加入大家期待已久的GBA游戏联动功能，将NDS ROM列表更新到第0568号，解决《终极蜘蛛侠》兼容性问题，修正批量添加ROM导致程序崩溃的错误。EZFlash4用户可以到官方站论坛下载程序，网址为http://www.ezflash.cn/bbs。

SC烧录卡震动版的发布将NDS烧录卡大战推向高潮，看来各厂商已经把竞争焦点放到开发产品的附加功能上面。真不知道以后会不会出现附带摄像头功能的烧录卡呢？特别提醒，文中软件下载地址为http://pocket.levelup.cn/sp50.php?Platform=nds。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。

开辟烧录卡发展新方向

——SuperCard振动版评测

文 ZinniaSun

编 米格

9月28日，沉寂近两个月的SuperCard官方网站再一次开始更新，网络上各种有关SC不好的猜测自然也就不攻自破。不过这次的更新可不仅仅是例行公事的更新转换软件那么简单，SC凭借其技术研发上的深厚功底，开拓了烧录卡前进的又一新方向——SC振动版就此诞生。下面就让我们来看看这款振动卡究竟性能如何吧。

介绍篇

早在几个月前SC推出miniSD版时，厂商就已经形成为烧录卡加入震动功能这一独到创意的雏形。那时由于SC-SD版及SC-miniSD版硬件技术上的提高以及采用SD、miniSD卡带后带来的内部剩余空间，SC的开发人员就在构想是否能够加入一个小型马达来实现卡带震动这一奇妙的功能。但后来随着烧录卡向NDSL防尘卡大小进化，新一轮技术革新和竞争导致SC开发人员一直都没能将想法付诸于现实。

终于在炎热的8月暑期，SCL顺利上市了。虽然SCL模具还没有真正达到NDSL防尘卡的标准大小，从而导致卡带插入后过紧、顶盖曲面有0.5mm的突出，但SCL凭借技术改良实现的高读写速度、优秀的ROM转换兼容性以及系列一贯低廉的价格，还是赢得了市场的好评。在实现了体积的进化后，SC开发人员终于也就有时间投入到振动卡的研发上来了。经过近两个月的集中研发，9月28日，SC厂商终于将振动卡这一重磅炸弹投向了市场，SC-SD、SC-miniSD、SC Lite（采用microSD作为存储媒介）振动版全线出击，它将带给玩家对NDS游戏的全新体验。



▲ SC振动版包装设计简单精美。



说起“振动”两个字，玩家们一定都会联

想到任天堂官方推出的NDS、NDSL专用振动卡吧。将官方振动卡插在NDS、NDSL主机GBA卡槽后来玩《银河战士Prime 弹珠台》等5款专门支持震动的NDS游戏，振动卡就会将游戏中受到的伤害、撞击等作用通过不同力度、不同时间以及不同方向的震动反馈给玩家，从而提高游戏的代入感，全面刺激玩家感官神经，从而提高游戏的乐趣。任天堂官方振动卡内部使用了专门定制的特殊马达，可以实现左右震动的手感，而且振动卡的噪音小、力度大，但最大缺点就在于现在为止也只有仅仅5款NDS游戏支持震动。



▲任天堂官方推出的振动卡带。

了解了官方振动卡的功能，我们再来看看SC振动版。首先在硬件上，SC是一款烧录卡，要在容纳了大量芯片和各种电路，振动版采用一个小型的手机震动马达作为振源，因此在震动效果上自然与官方振动卡无法相比，只能产生如同手机一样的单调震动手感，而且当震动强度设定稍大时震动产生的噪音也很大（尤其miniSD振动版由于空间过大导致外壳震动噪音更加明显）。硬件上的差异也导致了SC振动版无法支持官方震动游戏中的震动效果，因此SC振动版的震动效果都必须通过厂商提供震动补丁才能激活，从而也就有了以下三种类型的震动补丁：

1、按键判断震动

这也是目前振动版ROM转换软件所提供的震动补丁开启模式，用户通过转换软件转换ROM时选择开启震动并设定震动按键及震动大小，在进入转换好的游戏后只要玩家按下相应的按键，卡带就会震动起来，而且这种震动没有震级的差别。从实现原理上看，这种方法只需在ROM编译代码中加入对按键按下的判断，然后向振源发送一个震动指令即可。因此想要实现它，技术难度是最低的。目前SC振动版的ROM转换软件就已经可以对所有NDS游戏加入按键震动功能了，详细使用方法我们会在下面的“软件篇”进行说明。但我们必须要承认，这种震动方法与游戏的互动性是最差的，只能算哄哄小孩而已。

2、官方游戏震动

《马里奥与路易RPG2》、《银河战士Prime弹珠台》、《瞬感连环方块》、《银河战士Prime猎人》、《星际火狐 秘密指令》这五款游戏支持官方振动卡，它们在官方振动卡时震动效果可并非只是按一下按钮就震动一下那么简单，而是会根据游戏中的攻击、碰撞等情况发动震级不同、持续时间不同的震动效果。这些游戏代码中已经有震动效果检测的代码，这时只需要将里面的震动指令修改成SC振动版所对应的程序接口就能实现这种能够对游戏情况进行反馈的震动，而且也能进行震级不同、持续时间不同的更加真实的震动。SC官方目前已经发布了针对《银河战士Prime 弹珠台》的震动补丁，并且宣布还将陆续发布其他几个游戏的震动补丁来实现所有官方游戏的震动效果。



▲《银河战士Prime 弹珠台》可是官方振动卡捆绑软件。

3、深入修改震动

对于那些本来也并不支持官方振动卡的游戏，如果我们也想要它产生如同官方震动游戏一样的震动效果，这时就必须在编译好的ROM中加入各种判断指令，从而实现对于碰撞等情况的判定，并根据这些情况再来加入震动接口代码，实现如同官方支持震动游戏一样的高级震动效果。当然要想实现这样的震动效果需要有很强的ROM修改水平。不过SC官方已经声明，不久后就将开放SC振动版的震动指令接口，以便各位高手来为游

戏添加震动补丁。

介绍了这么多，想必大家也已经对SC振动版所支持的震动功能有了大致的了解。SC振动版在其他常规功能上也做了一定修改，最大的一点就是去掉了GBA游戏功能，如今NDS系列主机已经走在了黄金时代，而GBA已经步入晚年，近期除《最终幻想V Advance》以外，基本已经没什么大作可言了，去掉GBA功能就无需再为加入硕大的SDRAM芯片而发愁，可以省下更多空间来设计震动回路，并且还降低了卡带制作成本，可谓取舍得当。下面让我们来看看有关SC振动版功能的描述吧。

内建震动体系，所有的游戏都可以震动。
100%DS游戏兼容性，存档完美。
新的节能设计，延长游戏时间。
高速读取、写入SD架构系统，支持高速卡，不会拖慢。
支持ZIP压缩格式Rom直接打开。
支持软复位，方便地选择其他游戏。
存档支持直接写入闪存无需开机备份。
支持菜单系统，合卡游戏支持。
兼容Moonshell，扩展你的DS称为多媒体播放系统。
不支持GBA游戏功能。

硬件篇

本次SC振动版的外壳基本上直接采用了SC的SD系列卡带模具直接制作，只有SC Lite振动版模具改动较大，将上壳和下壳的合口位置由顶盖改为卡带背面，修正了顶盖曲面而不会再有卡带突出，修正了卡带金手指厚度，再也不会像SCL版那样难插难拔。振动版新设计的包装及卡带贴纸也十分美观，下面我们以SC-miniSD和SC Lite振动版为例来看看振动版卡带在硬件设计上有何不同吧。

SC-miniSD版就已经实现了GBA卡带大小，SC-miniSD振动版自然继承了旧版外美的外形。旋下背后的两枚螺丝后，就可以看到卡带内部的PCB电路了。卡带左上方电路缺口处固定的就是震动马达，通过前方的半圆飞轮在高速旋转时产生震动效果。马达的外侧虽然已经包裹了一层减震橡胶以减少震动噪音，但由于SC-miniSD振动版内部空间较大容易产生共振，因此厂商又特意在马达外侧包裹了一层双面胶来起到固定和减躁的双重作用。由于去掉了GBA功能，卡带电路上的芯片也少了许多，而且还去掉了miniSD版废柴一般的电池设计，节省了不少空间。



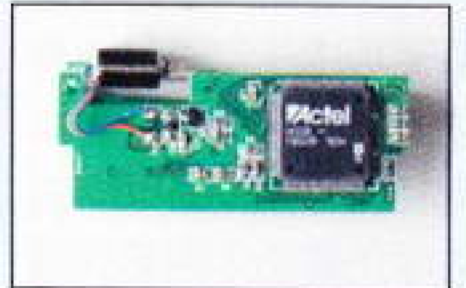
▲SC Lite振动版外形近乎完美。





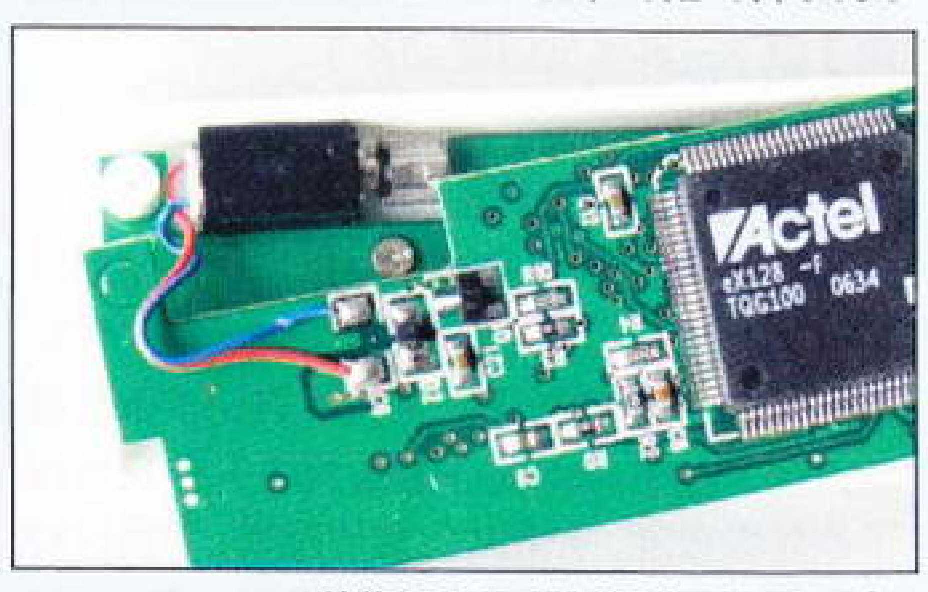
▲SC-miniSD的PCB电路板设计精巧简单。

SC Lite振动版依旧采用双层PCB电路的设计，除读卡底座换成microSD以外，其他芯片、震动马达等元件基本上与miniSD振动版完全相同，不过microSD读卡底座依旧没有半自动弹出设计，必须用手将microSD卡扣出。而SC Lite振动版由于整体空间紧凑，因此并没有用双面胶固定震动马达，只是靠电路板来顶住马达外防振橡胶来实现固定的目的。





▲SC Lite振动版依旧采用双层PCB设计，但"内容"简单了不少。



▲这就是SC振动版采用的手机震动马达。

振动版在硬件上的另外一大改动，就是使用FLASH作为NDS游戏缓存芯片，并且增大了卡带内部Loader的存储芯片大小。SC虽然一直都是直接通过读取外存储卡内容来运行游戏，可是游戏在运行前还是需要载入一段引导信息才能启动，使用FLASH作为

NDS游戏缓存芯片就只需在游戏第一次运行游戏时将引导信息载入一次，而今后运行同一款游戏时只需选择系统菜单中第一项的缓存游戏来实现0等待时间的快速启动。以前玩家们总是抱怨SC烧录卡菜单过于简陋，而这次扩大了Loader容量后，SC振动版内核总算有了一个像模像样的界面。



▲振动版由于扩充了存储芯片，在界面上总算看得过眼了。

软件篇

加入震动功能的SC振动版自然需要有全新的ROM转换软件。9月28日SC在更新系列传统烧录卡转换软件的同时，也放出了以最新版本传统烧录卡转换软件为蓝本制作的SC振动版专用转换软件。由于三个版本的振动版烧录卡都同样采用SD架构，因此转换软件及内核升级程序都完全共用。目前出厂振动版卡带内核已经是最新1.63版，至于转换软件，玩家可以去SC官方网站下载，振动版专用转换软件v2.56可以在以下页面进行下载 http://chn.supercard.cn/download/SC_rumble.htm。

安装完成后直接在开始菜单启动"Super Card"即可开启转换软件。熟悉SC的玩家应该都不会对这个界面感到陌生了吧。首先进入"设置"将输出路径选为microSD卡当前所在路径，之后就剩下回到"游戏列表"中点"增加"来添加需要转换的ROM了。这里我们以转换编号0142的《银河战士Prime 弹珠台》为例，直接选择ZIP格式的ROM加入列表后双击已经添加的文件，就会弹出转换属性的设置菜单了。振动版转换软件在最下方多出了"允许震动"的设置，选择该选项后再勾选下方的按键，并设置好"震动强度"，游戏时就会开启按键判断震动的功能了。这里我们勾选"R BUTTON"、并将"震动强度"设定在36后确定并"输出"ROM文件。输出完成后就快点让我们进入游戏按下R键来试试震动手感吧。

▲振动版转换软件依旧沿用了普通版本的界面。



▲按照如下设置来配置《银河战士Prime 弹珠台》即可。

一番试玩后估计你也已经对这种单调的震动感到厌倦了，是否也想来体验一下官方震动游戏的震动效果呢？SC目前已经为我们准备好了这款《银河战士Prime 弹珠台》智能震动补丁，同样在刚才下载转换软件的地方就可以找到0142智能震动补丁的下载。下载完成后解压缩文件，运行IPSWin.exe，然后插上microSD卡，上方的"File To Patch"选择microSD卡上我们刚刚用转换软件输出的后缀为DSQ格式文件，而在"IPS Patch To Use"中选择解压后生成的另外一个名为0142_rumble_patch.ips文件，在保证microSD卡上有32MB剩余空间的情况下点击"Patch!"，等补丁打完后再进入游戏，你就会感受到真正的震动游戏所带来的魅力了。游戏过程中，撞击弹珠、消灭敌人都会引起卡带的震动。



▲用IPSWin选择好文件及补丁后打补即可。



介绍了这么多，大家现在最大的疑虑应该就都集中在震动耗电和产品售价上了。如果你采用按键震动，并且开启所有按键的震动选项，将震动强度也调节到最高，那就请你带上了充电器再出门吧。连续的高强度震动会让使用时间缩短到4小时以下，不过《银河战士Prime 弹珠台》在使用智能震动补丁后，这种合理的震动频率电池还是可以承受的。至于这款产品的价格，SC-SD振动版售价158元，SC-miniSD振动版售价178元，SC Lite振动版售价198元，每个版本差价20元，并且SC Lite振动版售价也没有超过200大关，这样的价格买到还能买到附加震动功能的烧录卡，SC振动版还是有很大市场竞争力的。



PSP热点新闻追踪

《掌机王SP》终于迎来第50辑，如果从第一期《掌机王》算起，杂志已经走过了四个寒暑，真是不容易啊。借此一角，祝愿杂志能够越办越好。下面回到我们本辑的PSP软件新闻，一起看看都有哪些好软件推出吧。

游戏破解

DevHook开发新进展

自DevHook推出V0.46版以来就再也没有消息，甚至有很多人传言DevHook已经停止开发。索尼推出2.8版系统以后，大家对DevHook的关注再度高涨，希望DevHook能够支持2.8系统固件。9月下旬，一直默默无声的DevHook作者终于发话，说自己因为最近比较忙所以没有在DevHook上花费太多时间。至于支持2.8系统固件的事情，作者认为现在2.8系统还并没有对应的游戏，没有必要支持。

改版2.71固件即将推出

2.71版PSP被破解相信是近期PSP软件业最大的事件。通过Dark Alex发布的改版DevHook，我们能够在2.71版PSP上运行游戏ISO。近日Dark Alex还推出了修改版2.71系统固件，同时支持2.71和DevHook的全部功能。如果玩家将这个固件写入到PSP，不仅能够运行2.71版的软件，还能够运行1.0、1.5版软件。前一段时间，无数人还为PSP的降级而激动无比。现在看来，降级的朋友又要通过这款改版的固件升级了。不过如今的A版在功能上还是略有欠缺，下一辑中我们会将新版本的使用介绍带给大家。

1.5版PSP游戏破解继续

进入10月份，PSP好游戏不断，《英雄传说 空之轨迹FC》、《雀·三国无双》、《我是航空管制官 机场英雄 那霸》、《迷宫制造者编年史》、《拳手之路2 真实》、《不可思议的游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》等游戏ISO纷纷推出，并能通过DevHook V0.46在PSP上运行。特别推荐Falcom的《英雄传说 空之轨迹FC》，虽然是款2004年的冷饭移植作品，但画面精美、剧情丰富，喜欢正统RPG的玩家千万不要错过。越来越多的PSP游戏突破1G容量，储存这些ISO成为很多人头疼的问题，特别对一些收集狂人来说。现在电脑用DVD刻录光驱普遍降到400元以下，大家不妨考虑一下。毕竟再大的硬盘也是有容量限制的，如果刻录成DVD光碟就可以永久保存了。

模拟器

CPS模拟器新版推出

CPS模拟器可谓是近期的热门软件，作者NJ也没有辜负大家的期待，一直持续开发中。9月23日，CPS2PSP正式推出V1.0版，提升了速度并更新了Cache转换程序。9月25日CPS2PSP推出V1.01版，修正Kernel Mode版按Home键退出和普通版ROM启动问题。

10月8日，CPS1PSP推出了V1.0版，加入了即时存档功能，截图文件格式改为PNG，删除了所有Bootleg版游戏，修正了Rotate Screen开启时自动连击不能正常使用的错误，重写部分代码提升运行速度，另外还同时放出了Kernel Mode版。游戏运行中，同时按START、SELECT键调出系统菜单，然后按L键即可进入存档画面，选择存档位置后按○键确认。在已经存有记忆的位置上按方向键的左、右可以在存储(Save)、读取(Load)、删除(Delete)选项之间切换，同样按○键确认操作，按×键返回游戏。

NJ还发布了更加激动人心的消息，那就是CPS模拟器将会支持无线对战，看来与朋友在PSP上同玩《吞食天地 赤壁之战》的日子不远了。

PS模拟器正式推出

之前一直闹得沸沸扬扬的PSP用PS模拟器PSX-P终于在9月下旬登场。虽然PSX-P事前曾放出多个视频录像，但很多人还是持有怀疑态度。现在随着PSX-P的正式推出，大家的怀疑可以烟消云散，通过PSX-P我们的确可以在PSP上运行PS游戏。软件的使用方法很简单，先将ISO、BIN格式的PSP游戏文件放入模拟器ROMS文件夹里面。在PSP上运行模拟器，会首先显示游戏列表，选好游戏后按×键确定进入。

不过PSX-P仅仅是能够运行PS游戏而已，远远没有达到可玩的地步。游戏运行速度极为缓慢，画面贴图错误不少，还不支持声音。PSX-P的兼容性也不好，能够运行的游戏数量不多，只有《山脊赛车》等少数游戏可以运行，大部分游戏运行后黑屏死机。看来PSX-P还有很长的路要走。



相关软件速报

PS1P

PS1P是另一款正在开发中的PSP用PS模拟器，据作者发布的消息，PS1P将采用全屏显示，效果和电视差不多，并且会有更快的运行速度和更好的兼容性。一起期待吧。

MMSPlus

PSP用SMS、GG模拟器MMSPlus于10月7日推出V1.1版，加入对VGM音乐格式 GD3标签的支持和截图功能，关闭菜单选择exit返回到游戏的功能，改进图形界面等。



GPSP

PSP上最好的GBA模拟器GPSP于10月8日推出V0.8版，加入即时存档和实时时钟功能，EEPROM存档文件从512bit、8kb变为32kb，支持256Mb容量的ROM，但不支持压缩读取等。

PSPMSX

PSP用老式计算机MSX模拟器PSPMSX于9月25日发布V1.0.6版，采用新系统菜单，加入键盘换肤功能，截图图片格式用PNG代替以前的BMP，电量小于5%时提醒，去除文件设置菜单等。

自制软件

RM播放器出炉

PSP现在可以播放AVI、MP4、PMP等格式的视频，很多人可能都会想，如果能播放RM视频就好了。作为互联网上最流行的视频格式，RM不仅压缩比例大，资源也非常丰富。但支持RM播放并不是件容易的事情，首先RM视频涉及到版权问题，另外解码RM视频还需要高速度的CPU。国人Redblink在PSP播放RM视频方面走出了第一步，推出了名为Reality的播放器。最先推出的版本，只能显示黑白图像，后来作者陆续推出V0.01 alpha2、V0.01 alpha3版，修正影片宽度大于512时不能正常显示的错误，去除部分影响图像的调试信息，并将频率设置为333Mhz。最新版则是10月8日推出的V0.01 alpha4，增加了色彩和FPS显示。

使用时，将要播放的RM文件重命名为test.rm，放到PSP记忆棒根目录，然后在PSP上运行Reality，视频开始自动播放。Reality的功能还不完善，连基本的图形界面都没有，播放过程中不能对视频进行快进、快退等任何操作，更不能选择其他视频。受PSP机能限制，Reality的播放效果也非常一般。笔者试了段352X240分辨率的视频，基本可以流畅播放。但如果是800X600等高分辨率的视频，播放起来就会非常卡。另外Reality不支持声音，播放的视频没有字幕的话，就有点困难了……期待Reality发布新版本。

PSP内容管理器新版发布

国人Ufox开发的PSP内容管理器在9月27日推出了V1.4版。新版在右键菜单加入了传输到PSP的功能，更换了MP4缩略图显示，



加入了对iTune AAC音乐的支持，增强了MP4标题修改功能，能够对2.0以上版本固件的PBP文件进行编辑，修正了MP3图片写入和ISO文件读取的错误等。因为TIFF漏洞文件可能会引起程序崩溃，所以新版程序会自动进行检测并跳过TIFF文件。

XBMC Remote Interface新版推出

由Jonny2002和Trex6662k5共同开发的PSP用软件XBMC Remote Interface于10月4日推出V0.5版。新版加入浏览视频、图片目录和文件以及视频查找的功能，能够显示当前播放的视频，可以调节音量大小或关闭声音，更换了背景，列表按钮只能用在音乐播放界面中，修正文本滚动错误等。通过XBMC Remote Interface，我们用PSP来控制XBOX的媒体中心软件播放视频、音乐和浏览图片。



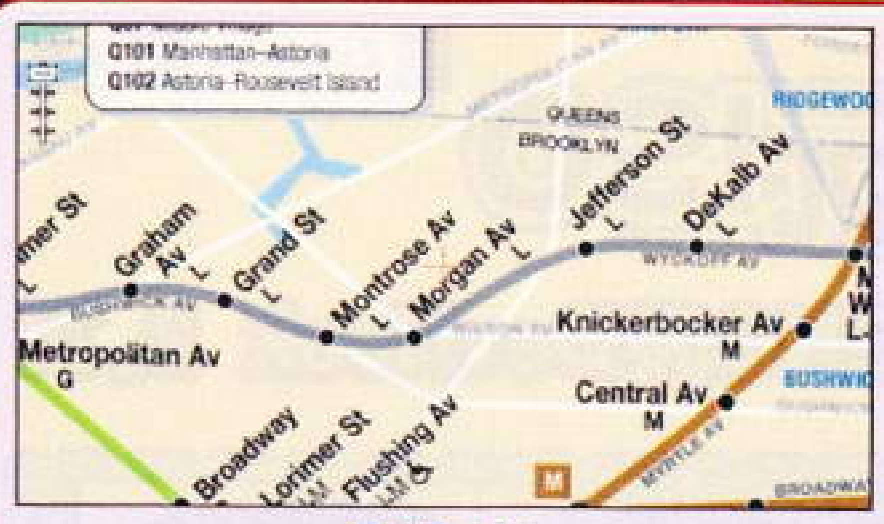
相关软件速报

PiMPStreamer

PSP用流媒体播放软件PiMPStreamer于10月2日推出V0.75版，修正了自动播放的错误，加入更好的RSS feed下载指示器，按方向键右和R键快速跳转到目录顶部，按方向键下和R键以20个文件的速度跳转。

Map This!

PSP用地图软件Map This!于9月下旬推出了V0.3版，支持POI图标，提升了菜单速度，加入了新的设置文件，支持1024X1024的地图，修正了地图尺寸错误等。

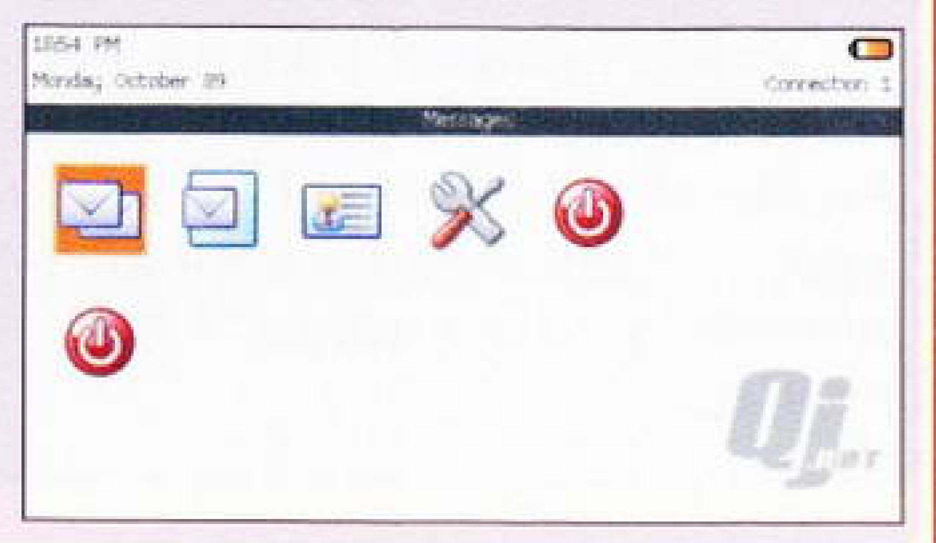


PSPoste

通过无线网络模块，PSP能够浏览网页，但却不能收发电子邮件，似乎有点美中不足，而PSPoste恰恰可以弥补这一点。虽然PSPoste目前仅推出 Beta1测试版，但功能已经比较完善，能够支持POP、SMTP收发邮件，并提供漂亮的图形界面。

VirtualPSP

电脑上的NDS模拟器已经推出良久了，但PSP模拟器却一直没什么消息。最近一位叫S!ms的网友公布了自行开发的电脑用PSP模拟器VirtualPSP， 可以模拟PSP的系统界面和运行部分游戏ISO。期待模拟器的正式推出。



同人游戏

《SensitivePSP》发布

PSP用益智游戏《SensitivePSP》于10月5日正式推出。玩家要用最合理的路线，将所有砖块爆破，到达出口后可以进入下一关。游戏时用PSP十字方向键移动圆球，注意圆球不要掉入深渊，按Start键可以退回到游戏主界面。投入进去，会发现游戏非常有意思，只是画面有些粗糙，另外也没有背景音乐。

《PyMine》推出

《PyMine》是一款PSP专用扫雷游戏，规则和其他扫雷游戏一样，玩家翻开砖块，通过砖块上的数字确定地雷位置。游戏开始，按×或○键翻开方块，按□键插红旗确定地雷位置，按△返回。游戏没有背景音乐，音效也很少，如果加入音乐提升画面质量相信会更受欢迎。

相关软件速报

PSP Revolution Mod

PSP上的跳舞机游戏《PSP Revolution Mod》又出改版，这次是向Square Enix的游戏开刀。新版中玩家能选择包括《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅷ》等游戏中的六首音乐，史迷们一定要试试哦。

《48 Hour Pong (3D)》

《48 Hour Pong (3D)》是一款PSP专用玩法类似保龄球的游戏。虽然画面比较粗糙，但采用了全3D构架，立体感很强。游戏时能够保存玩家状态，用L键移动视点，Select键进行截图。



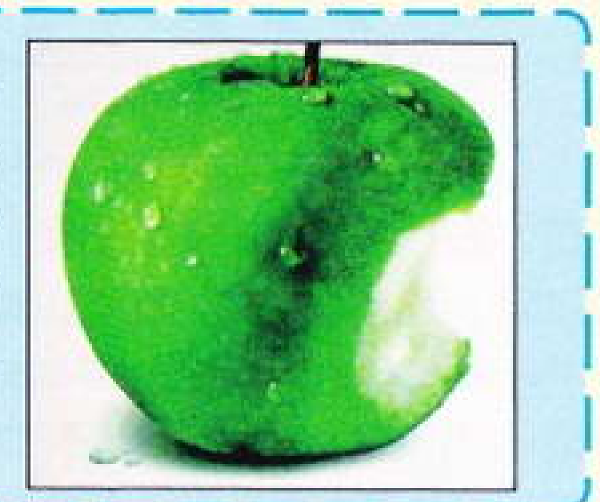
十·一长假已过，大家的学习和生活都回到正轨。接下来的大假就只有等到春节了。真希望全年多几个这样的假期，让人能够好好休整休整。最后给出本期软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp50.php?Platform=psp。

文 ZinniaSun 编 米格

2.71固件也玩ISO

——实战HENC及DevHook 2.71

如果说9月1日诞生的2.71降级程序为非TA—082(后舱有倒印IC1003字样)主板PSP带来解放，那么今天要为大家介绍的这款软件就是TA—082主板2.71固件用户的救星。它不但使采用TA—082主板的2.71固件PSP启动各种自制软件成为可能，而且终于成功运行DevHook，让2.71系统也能偷尝"禁果"——通过记忆棒运行各种游戏ISO。

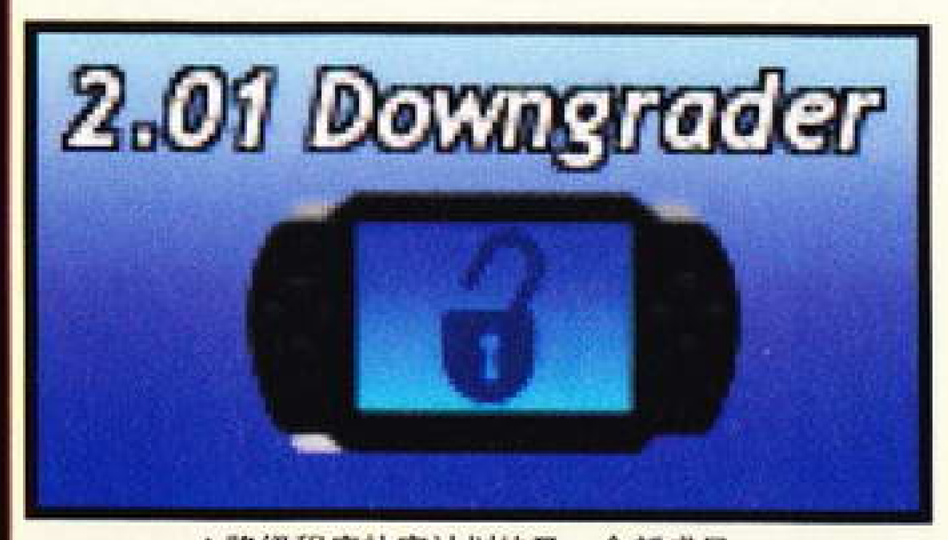


高版本固件破解捷报频频

自9月1日Dark_AleX发布非TA—082主板所适用的2.71降级程序至今已经过去了1个多月，而这一个多月的时间中各国黑客也都在忙着将Tiff漏洞转入实用阶段。

9月5日，noobz小组网站放出了曾经敲开2.6系统大门的eLoader 0.98版，通过Tiff漏洞实现了无需《GTA》UMD光盘的存档漏洞也能直接在2.6以下固件版本上启动eLoader，从而实现运行自制软件的目的。

9月9日，同样是拥有Fanjita和Ditlew两位黑客达人的noobz小组放出了名为"Easy v2.01 Downgrader"的2.01固件PSP降级程序，可以通过Tiff漏洞启动eLoader 0.98版来开启降级程序，补充了各版本降级程序中的又一个缺口，除2.8、1.51、1.52以外的固件版本从此都有了各自的直接降级程序。



▲降级程序补完计划的又一个新成员。

9月12日，noobz小组再次出击，放出首个支持2.7、2.71、2.8固件的俄罗斯方块自制软件，并放出2.0—2.8固件SDK开发工具集。

9月21日，2.0—2.8固件SDK开发工具集升级到1.1版本，开发者可以编写直接通过Tiff漏洞启动的自制软件。



▲2.8固件下首个自制游戏诞生。

9月22日，noobz小组放出名为Marzenbier的eLoader 0.99版，通过Tiff漏洞成功在2.0—2.71固件PSP上启动，并加入2.5—2.71固件下对实模式的支持。

同日，Dark_AleX首次放出Homebrew Enabler for 2.71(下文简称HEN)的Rev.A版本，验证了他提出的通过修改固件直接从2.71系统界面XMB下直接启动自制软件的思想。

9月24日，Dark_AleX开始对HEN进行升级，新生的HEN Rev.B加入了DevHook的启动端口，配合同样由Dark_AleX制作的DevHook launcher port to 2.71为DevHook 0.4x版本打补后，即可直接在2.71固件下启动并运行ISO。

9月25日，Dark_AleX升级了DevHook launcher port to 2.71，加入直接从DevHook中运行2.71主机固件、而非通过记忆棒虚拟2.71固件这一功能，从而提高通过DevHook进入2.71固件的启动速度。

9月29日，HEN再次升级Rev.C版，加入编译于用户模式下静态ELF的程序，更多的自制软件都可以通过HEN直接在2.71固件下运行。

10月5日，Dark_AleX放出了新的2.71泛用型降级程序，与一个月前的降级程序相比，这个新版本降级程序可以实现非TA-082主板可以直接降级为1.5至2.6的任意版本的功能(1.51、1.52两个不常见的固件版本除外)，就算TA-082主板也可以降级为2.5、2.6或是2.7任意版本，但千万别试图将你的TA-082主板降级到2.5以下的固件版本。

10月8日，Dark_AleX放出2.71 Custom Firmware SE-A(Special Edition-Revision A，即特殊版本固件修订版A，估计以后还会出Rev.B、Rev.C)，通过修改你的系统固件，它可以让你的2.71系统直接启动原本只能在1.5固件下运行的实模式程序，让你的PSP同时拥有1.5和2.71两个版本的所有优势，但需要注意的是这款软件并不适用于TA-082主板，而且修改后的系统将没有中文、韩文两个系统语言选项。

Dark_AleX一人撑起半边天

自从2.5/2.6降级程序开始，高版本PSP破解的重大突破都几乎出自Dark_AleX这名天才黑客一人之手。eLoader虽然在沉寂5个月后又有了新的更新，但新的0.98、0.99版已经没有了当年的风光，因为Dark_AleX已经给了我们更多更好的选择。如果你有一台非TA-082主板的PSP，那么你可以使用Dark_AleX牌降级程序直接为它降级，或者升级2.71后使用Dark_AleX牌HEN软件直接运行包括DevHook在内的大量自制软件，再或者使用Dark_AleX牌2.71固件修改软件来打造一个融合了1.5和2.71系统两者优势的“黄金固件”，运行UMD和ISO都不成问题。如果你是TA-082主板的用户，那么Dark_AleX牌HEN程序将会为你开启运行自制软件，甚至是DevHook的大门。Dark_AleX每周都会带给我们一个惊喜，而且他从来都只会用事实来说话，他的作风仿佛在告诉那些Lamer们剽悍的人生是不需要解释的。尤其是HEN的诞生，让无法降级的TA-082主板高固件版本PSP直接在系统菜单下启动自制软件，从此2.71系统也宣告彻底解禁。

HEN引导程序介绍

短短的一周时间中，Dark_AleX就对HEN进行了两次升级。从最初版到第三版，HEN在功能上不断得到强化，也因此得到了一大批自制软件开发者的支持，分别为HEN制作了专门版本的模拟器等程序，这些都大大造福了不能降级的TA-082用户。HEN在原理上是利用了Tiff漏洞来在2.71固件中加入一些新的文件，然后通过内存补丁调用这些文件，使其能够支持自制软件。下面就首先介绍一下有关HEN的一些情报。

HEN Rev.A 作为对2.71系统下如何运行DevHook的尝试和证明，第一个版本在9月22日发布，不过最初版只能启动单个的PBP/PRX文件，而不能是ELF格式编译的程序，自然标准的DevHook软件是不能运行的。而且，随着PSP自制软件功能上的拓展和强大，ELF已经成为自制软件的一种编写标准，要想使这些自制软件能够运行，只能制作端口补丁或是在程序中重新创立PRX格式，或至少采用ATM格式。标准的ELF程序只会被2.71固件实模式挡在门外。并且进一步来说，在PBP文件中储存的主prx文件还必须是用户模式的prx文件，除非这个prx文件本身加载了记忆棒中未授权的实模式模块，那将会绕过2.71固件而执行实模式的应用程序。从这一点上看，采用HEN引导的2.71固件就可以继承1.5系统时代保留至今的各种特权。Dark_AleX还热情地提供了HEN支持自制软件编写注意事项，如果开发者们有兴趣将自己的程序重制或映射为兼容版本的prx文件，只需要按照Dark_AleX所提供的格式声明来重新编译即可。

HEN Rev.B 虽然依旧限制在用户模式，也必须是单个的PBP/PRX文件而非ELF程序才能运行，但加入了DevHook的启动端口，配合DevHook launcher port to 2.71补丁，终于可以运行修改过的DevHook 0.4x版本，可以成功在2.71固件上运行ISO游戏了！

HEN Rev.C 加入用户模式下的静态ELF程序支持的最新版本HEN Rev.C，功能上的确得到了不小的扩充，但实模式依旧不可行，因此许多自制软件仍旧无法启动，或者只能运行处于用户模式的低速版本。下面我们就来详细看看如何才能让你的2.71系统也能启动DevHook吧。

2.71 DevHook启动全解

由于HEN完全支持各种主板型号的PSP，因此即使UMD舱有倒置IC1003字样的TA-082主板也完全不必担心。本次测试过程中，小Z就使用了一台TA-082的2.71系统PSP。

1 首先，我们可以去Levelup网站掌机频道下载打包安装程序，里面已经整合了最新版本的HEN Rev.C以及完整的2.71固件专用DevHook软件，并附带有截屏、CheatMaster金手指这些常用插件，一些在HEN下可以运行的模拟器也经过测试收录其中，下载地址是：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1134。



▲选择记忆棒盘符来安装程序。

2 下载完成后只需连接PSP，开启USB连接模式("Setting"→"USB Connetction")，直接双击安装程序，选择"接受"协议后，在"目标文件夹"直接选择PSP记忆棒盘符安装即可(比如PSP是G盘，那么这里就填写G:\)。

3 安装完成后就要首次开启HEN进行固件更新。在第一次运行HEN时是需要在固件中写入一些新的文件，因此这一过程同降级一样都属于刷机范畴，大家在运行前尽量小心。建议还是在系统重置("Setting"→"System Settings"→"Restore Default Settings")后采用英文语言，并保证充电状态再开始首次运行HEN。不过由于这次是在固件中加入新文件，因此安全度要比降级时高很多，大家基本上不用担心小P会变成砖头了。

4 做好一切准备之后打开PSP，直接选择Photo中的HENC文件夹，在PSP显示Tiff图片预览图时就会自动运行程序了。如果以前你的PSP安装过HENA或HENB也没有关系，只要它们不在激活状态，运行HENC就会自动更新为新的版本。在初次运行HENC时，屏幕会变成蓝色，如果在等待数秒后变绿，则说明固件更新成功，你的PSP将会自动重启进入HENC激活模式。而屏幕在变蓝之后如果变为红色，则表示本次启动出现问题，请上推PSP电源约10秒钟左右强制关机后重新开机运行HENC。如果你的PSP反复数次都无法成功启动HENC，那么请将"Settings"→"Photo Settings"→"Slideshow Speed"一项设置为"Slow"，并且在开机后不要点选任何其他图标而直接进入Photo，这些方法都能有效提高程序启动的成功率。

5 一旦启动成功后，只需进入"Game"→"Memory Stick"，选择DEVHOOK 0.4X launcher for 2.71即可开启DevHook了，有关DevHook使用的简单教程我们将放在后文专门介绍，总之进入这一步就可以选择ISO进入游戏。当然这里也可以选择运行别的模拟器。

6 由于HENC在运行时一些补丁是写在内存中的，因此在每次关机重启机器后，都需要再次运行HENC，重新将补丁载入内存中。不过以后运行HENC时就只会蓝屏而不会再出现绿屏或红屏了。蓝屏后如果机器快速重启则说明HENC启动成功，如果等待片刻后自动关机则说明启动失败，重新开机载入即可。

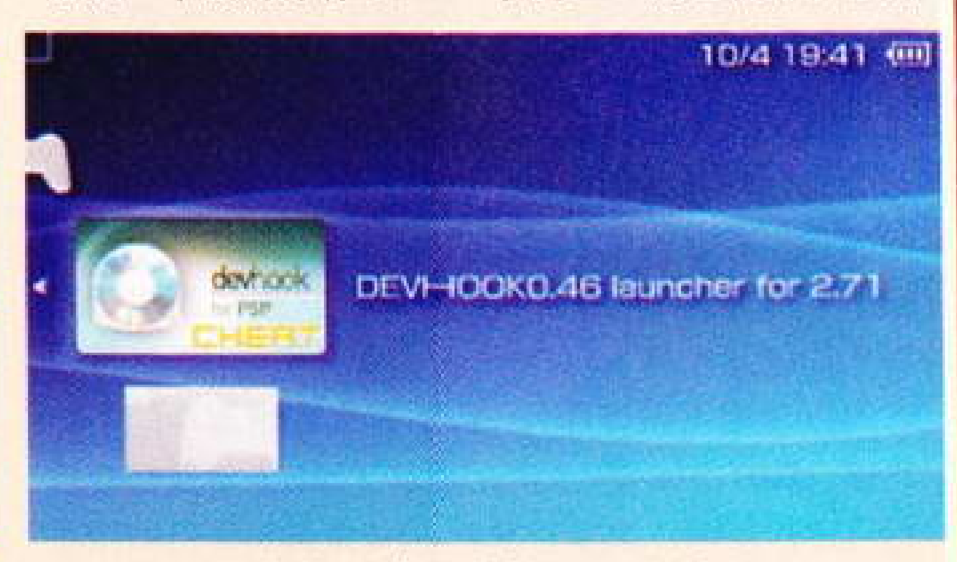


▲通过设置幻灯片播放速度来提高程序启动成功率。

7 在第一次运行HENC时记忆棒根目录的pspbtknf.txt、pspbtknf_game.txt、pspbtknf_updater和systemctrl.prx这4个文件将会被写入到固件中，以后就没有用处了，因此可以直接删除，但是根目录下的patch.bin、h.bin这两个文件大家一定不要删除，它们一个是内存补丁，一个是HENC的主程序，以后



▲浏览HENC文件夹会在读取预览图时启动程序。



▲启动2.71专用版的DevHook程序。



▲根目录下的这几个文件中前4个是可以删除的。

再次载入HENC时缺一不可。当然，记忆棒PSP\Photo\HENC文件夹中的Tiff文件也是不能删除的，删除后就无法激活Tiff漏洞进入HENC了。另外，一旦HENC启动成功后就会在内存中存在，而与记忆棒无关，因此HENC启动成功后我们是可以随意进行记忆棒更换的。

8 经过小Z的测试，修改后的2.71固件依旧是可以进行升级、降级的，大家完全可以不用担心会对机器造成不良影响。

介绍到这里，相信大家对使用HENC已经有一个详细的了解吧。不过对于2.71用户而言，DevHook应该也不算熟悉的范畴，下面就给大家贴出一个简便的配置。

DevHook运行ISO配置



▲2.71专用版DevHook启动界面。

START：开始游戏。

UMD SELECT：选择所要运行游戏的ISO或CSO文件(CSO是一种压缩格式的镜像文件)，这些ISO放置在PSP根目录下的ISO文件夹中，如果要启动UMD光盘则选择UMD Disc。

FIRMWARE：模拟固件版本，一般选择2.71即可。

CPU CLOCK：CPU时钟频率，应该选择222/111，若更改可能导致死机。

BOOT SELECT：启动选项，这里选择REBOOT XMB。

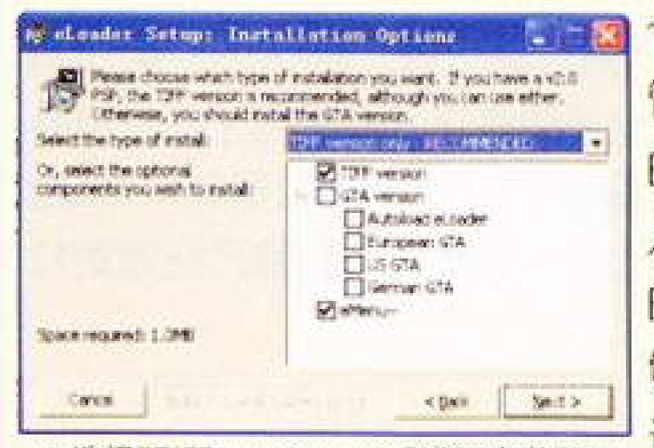
OTHER MENU：其他菜单，这里只需进入UMD SFO VERSION，选择2.XX>2.00，其他选项勿更改。

EXIT DEVHOOK：退出DevHook程序。

许多自制软件并没有推出2.71专用版，又无法通过HENC启动又该怎么办呢？这里给大家推荐两个方案，其一就是通过DevHook来虚拟一个1.5系统环境，从而再来运行这些模拟器软件，具体方法只需在配置DevHook时将“FIRMWARE”一项选择为1.5，而且将“OTHER MENU”→“UMD SFO VERSION”一项设置为no change即可。选择“START”进入系统后如果进入了游戏，则直接按HOME键退出，返回到系统XMB界面下，这时再启动“Game”→“Memory Stick”中的一些自制软件就没有问题了。至于另外一种方案，就还是让我们来回归到eLoader上吧。

eLoader走上实模式之路

与HENC直接打补丁在系统界面下运行自制软件不同，eLoader一直都走的是如同一个自制软件管理器一样的道路，进入后有自己的界面，能够识别PSP记忆棒中的自制软件，从而通过eLoader的引导功能来开启自制软件。新的0.99版eLoader已经能够开启2.5-2.71系统的实模式，因此许多新的软件已经被加入到eLoader兼容性列表中来。新版本eLoader下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=10192，这次选择“TIFF version”和“eMenu--”进行安装即可。安装好后同样进入Photo中选择“eLoader 099”即可进入eMenu--界面，选择自己想要运行的自制软件就OK啦！



▲选择“TIFF version only”进行安装即可。

总结 早先降级程序的诞生，令市场上2.71主机都只剩下TA-082主板，由于不能运行ISO及自制软件，相对1.5主机而言，几乎无市场竞争力可言，因此价格也就比1.5版小P低了200元。而现在随着HENC及DevHook launcher port to 2.71的诞生，TA-082也成功步入ISO、自制软件的新时代，JS那里的价格也就开始猛涨。除了价格方面以外，这款软件的诞生也对降级技术的发展造成不小的影响，0oam最终也宣布终止对TA-082主板软降1.5方法的研究，因为即使研究成功，风险大、使用麻烦这些缺点也会令其完全没有市场。解禁后的2.71系统是否能在不久的将来取代1.5固件成为新的“黄金系统”呢？还是让我们一同拭目以待吧。



硬件短消息

文 米格

终于迎来了《掌机王SP》50辑华丽大庆典，为了能让咱《掌机王SP》更加令读者们满意，众小编一起讨论了不少有关改版的新点子，不知大家有没有发现本辑的《掌机王SP》又多了不少栏目呢？从上辑开始我们的《硬件短消息》栏目也进入了改版试用期，既有养眼的国外周边介绍，也有实用的国内硬件产品，不知大家对于这种栏目形式作何感想？欢迎您将宝贵的意见和建议投递至我们的pgking@263.net电子邮箱中，米格会尽最大的努力满足大家的需求。下面还是让我们来看看本辑《硬件短消息》的内容吧。

国外网购 Hello Kitty女性向NDSL便携包

网购地址：http://www.amazon.co.jp/gp/product/B000IM3RBY/sr=1-1/qid=1160419347/ref=sr_1_1/503-2220998-2151925?ie=UTF8&s=videogames

日本知名玩具公司Targa日前公布了两款以Hello Kitty为主题的NDSL主机便携包。该系列便携包采用光滑人造革材料制作，共有白、粉两种颜色可供玩家选择，包体的一侧印有Hello Kitty的可爱形象，另一侧印有NDSL的LOGO图案，与众多便携包一样采用了双向拉链的设计，内部同样采用清洁保护材质，可以有效地防止主机磕碰。作为Targa公司向NDSL周边市场迈入的首个产品，其精细的做工和可爱的设计还是令人非常满意的。这款产品预定12月31日上市，价格为1610日元(约人民币113元)。







书型NDSL便携包

网购地址： http://www.amazon.co.jp/gp/product/B000IEK9BI/sr=1-7/qid=1160419347/ref=sr_1_7/503-2220998-2151925?ie=UTF8&s=videogames

日本著名周边厂商GameTech近日又公布一个全新系列的NDSL便携包。这款便携包采用书一样的形状和结构制作，用起来既方便又美观，而且可以如同记笔记一般边走边握着NDSL玩耍，非常符合成年人形象。打开包体，内部还有专门的NDS卡片槽，可以携带3片NDS卡，顶部的触控笔插槽还能将收容一支备用触控笔。包体采用了磁铁挂钩关闭，保证你的NDSL不会在携带时不幸脱出，另外内侧的位置固定带也在有效防止脱出的同时还加强了游戏时主机与包体的稳定性。另外这款产品在使用时只需将NDSL下半部分折回上半部分，可以不用将主机取出就方便地更换NDS卡片。这款产品共有蓝、粉、黄、棕4种颜色可选，预定11月上市，售价1220日元(约人民币86元)。






DecalGirl数款NDSL面板

网购地址： http://item.rakuten.co.jp/gdex/205-10113/



这款由DecalGirl推出的NDSL面板共有120种以上的图案供玩家选择，仅是这庞大的数量，就足以让各位汗颜了吧。厂商的口号就是把你的NDSL装扮得比手机更漂亮，因此该系列NDSL面板一般都采用各种亮丽的色彩搭配制作，这款产品手感也是非常不错，而且不会留下汗渍等污迹，形状、大小完全贴附NDSL主机，采用特殊的胶质材料直接粘贴在主机上即可，并且不会因为时间太久胶质老化导致面板自动脱落。不过如果想要更换别的款式也一样非常方便，面板在揭下后是不会留下任何痕迹的。这款产品的售价是1505日元(约人民币106元)。









《口袋妖怪》主题NDSL硬质保护壳

网购地址：http://www.jupiter.co.jp/syuhen/dslite_cover/index.html

日本著名周边厂商Jupiter近日又将推出三款《口袋妖怪》主题NDSL硬质保护壳，壳体表面分别印有《口袋妖怪 钻石·珍珠》的三个初始妖怪。Jupiter一向以推出《口袋妖怪》周边而出名，能在保护NDSL表面免受划伤的同时装点主机，对广大《口袋》粉丝而言应该是不错的选择。另外，这款产品还继承了该系列一向廉价的作风，将于10月中旬上市，售价为500日元(约人民币35元)。



价值200英镑的PSP Hi-Fi音响底座

网购地址：http://www.maxconsole.net/?mode=news&newsid=10059



欧美周边厂商Gameepert近日发布了一款价值200英镑(约人民币2955元)的Hi-Fi级音响底座。整个产品由一个23W功率的音箱和一个PSP底座组合而成，它能够让你享受到顶级立体声效果——Hi-Fi处理所带来的23W高保真立体声放大器的震撼效果。目前，随着PSP Wi-Fi功能的发展，已经可以直接在网络上下载MP3，因此已经可以成为家庭媒体播放的核心部分。而产品音箱除了正面的两个立体声扬声器外，在下方还有一个专门的超重低音扬声器，PSP可以放在上面一边充电一边播放MP3或电影，带给你绝佳享受。另外这款产品还带有一些辅助接口，通过这些接口还可以连接MP3、iPod等影音播放设备，而且还配有专门遥控器可以进行音量调节操作。

PSP折叠式便携包

网购地址：http://gamebank-web.com/ec/store.asp?code_syosai=433026

这款由Columbus Circle推出的折叠式PSP便携包采用高品质皮革材料制作，分为上折叠面、下折叠面与中间主机收纳包三个部分，综合利用了包体空间。上折叠面皮囊可以容纳屏幕清洁布等小杂物；下折叠面有很多隔档皮囊，可以存放6根记忆棒；收纳包主体表面还开有三层收纳隔档，最多可同时容纳3张UMD。另外，这款便携包的保护和清洁效果也很不错，软软的加厚皮革可以防止碰撞对主机带来的损伤，内材质也很适合清洁主机。这款产品售价为1980日元(约人民币139元)。



PSP彩色UMD盘盒

网购地址：http://www.rakuten.co.jp/blueup/517965/551983/715029/#721642

Columbus Circle公司近日推出一套UMD彩色盘盒，它采用有机材料制作，彩色半透明外壳看上去时尚美观，每套盘盒套装中包含两个颜色不同的盘盒，每个盘盒中只能容纳一张UMD光盘。使用它不但可以很好地保护你的UMD盘不会遭受灰尘和皮肉之苦，而且半透明外壳还便于识别光盘内容，适合于喜欢收藏UMD盘的玩家使用。这套盘盒共包含蓝、红、黄、绿、黑、白6种颜色，两个一套的售价为553日元(约人民币39元)。

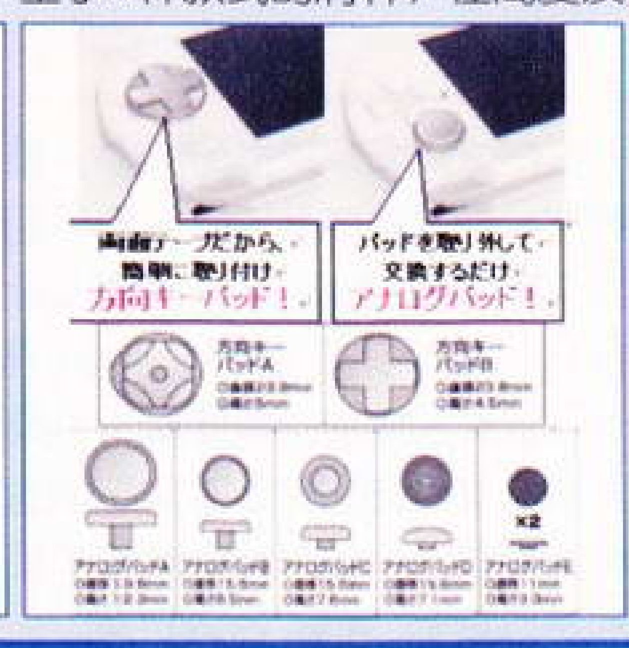


PSP方向按键、滑杆扩展套装

网购地址：http://www.rakuten.co.jp/edigi-game/557634/577733/1775450/#1340950

近日，GameTech公布了这款将于11月30日预定上市的PSP方向按键、滑杆扩展套装。为适应不同玩家、不同游戏的要求，这款套装共包含了两个不同款式的方向按键和5种不同款式的滑杆6个(其中有1对样式重复)，另外还附赠4套用来粘贴方向按键贴纸。PSP本体方向按键之间距离过大，而使用了这款套装的方向按键可以大大提高斜45度方向操作灵敏度，而且标准十字键和圆角十字键两个款式可以适应不同玩家的操作习惯。至于5种款式的滑杆，在高度及表面曲面形状都各不相同，而且滑杆更换也是非常简单，将PSP本体滑杆拔下后将新滑杆直接插上就可以使用，更换后再玩动作类游戏，手感会提高不少。这款产品共有黑白两种颜色可供玩家选择，售价为500日元(约人民币35元)。





国内市场

PSP保护壳

市场零售价：35元

此次为大家推荐的这款保护壳，背部加入了更加人性化的手感处理，在游戏时不易脱手。厂商为了注重产品的美观，还特意在夹层中加入豹纹处理，使整个产品显得个性突出。内衬的硅胶完全吸附于胶壳内部，不会显得突出或不平整。特别值得一提的是这款产品的两侧为镂空设计，在大大减轻了产品重量的同时，还空出了PSP上的各个接口，便于充电和接插耳机时使用。



PSP背包



PSP背包作为便携包的一种，更加强调便于旅行、登山以及其他剧烈运动爱好者使用，这款印有LG标志的产品准确定位后设计出了这款单肩的PSP背包。这款背包的主机收纳锁和两端连接部分均采用扣位设计，而且主机装入后与硬质包体形状紧密贴合，并特意镂空了开关、音频输出等接口位置。在大家登山或者跑步的同时可以放心地用这款背包带着PSP听歌，在安全可靠性上还是有着很不错的保证。



PSP音响便携包

市场零售价：160元

皮带扣、登山扣和背带，大家一定奇怪为什么一款便携包要动用如此复杂的保护措施。其实是因为这款采用EVA有机材料制作的便携包内部还安置着一套音质非常优越的音响系统。通过两节5号电池再接上一条音频输入线可以持续播放至少12小时。此外该产品还采用了2.1声道的迷你扬声器，独立的低音扬声器表现也非常不错。虽然在扩音器的表面有一层EVA材料，不过丝毫没有影响音质和音量。通过这款产品与几位朋友一起分享音乐或电影也一定能够满足你的要求。



PSP水晶壳

市场零售价：7元

PSP众多保护类配件中，重量最轻的就要数水晶保护壳了，而且这种保护壳在价格和保护效果上也是最好的。从外观来看，水晶套的全包设计对PSP正面和背后都做到很好的保护，只有按钮、接口和开关部分采用了镂空设计，这样一来即使是屏幕没有保护贴也不会轻易刮花，该产品晶莹剔透也完全不会影响到游戏时屏幕的视觉感应。与此同时，这款产品背部的手纹设计也更佳合理，使玩家能够舒服地"掌握"这款产品。



PSP皮质便携包

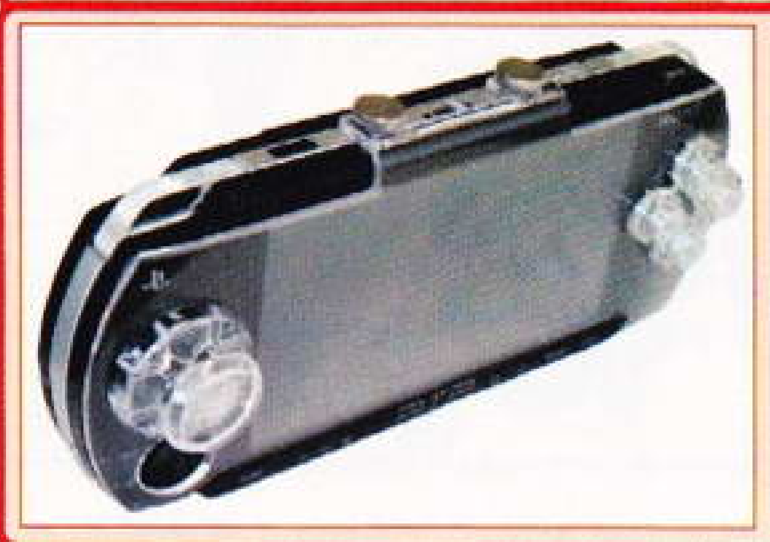
市场零售价：25元



这款产品的特别之处就在于玩家可以不用将PSP拿出便携包，就可以顺利进行游戏。这款便携包的包体采用皮革制作，粗犷的边缘缝合也显示出这款产品成熟的做工和独特的风格。另外，这款包体本身也非常注重体积控制，在没有增加额外体积的情况下对主机进行了很好的保护，而且它使用的高档皮革在游戏手感上也有不错的表现。

PSP第二代保护壳

市场零售价：20元



通过图片相信大家也不难看出这款产品的改进之处。左右突出的两部分按钮在试用过程中让笔者感到非常舒服，尤其是左侧将方向键转接成摇杆的设计，在用PSP玩CPS模拟器时会令笔者这样的老玩家倍感亲切。除摇杆的设计之外，这款保护壳整体也采用了透明有机材料制作，顶部通过两颗平口螺丝固定也很便于装卸。

NDSL电池

市场零售价：25元

原装NDSL电池采用063040规格(以电芯尺寸作为标准的一种计量方式)的电芯，实际电池电量950mAh，基本满足了数小时的主机双屏显示需要，在正常状态下使用时间5小时不成问题。不过这次笔者要介绍的并非是这块众所周知的电池，而是要教给大家的一个延长电池寿命的方法。如今市场上最为常见的电池就是锂电池了，它的化学成分不同于镍氢和其他聚合物，而在使用锂电池时最大的技巧就是保证长时间电池充电。也就是说，我们需要在有条件的情况下时刻保持电池的加电状态，而并不是说所有电池都需要买回来充个24小时后用光再充，那样只会减短锂电池的寿命和电量。



PSP电池

市场零售价：80元

电池作为掌机行业的消费品之一，占有着很大一部分市场比重，而电池本身作为商品来讲也存在着非常大的利润空间。电池的核心部分电芯的容电量和体积直接决定着一款电池的价格。原装PSP电池的外壳都会有1800mAh的电量标识字样。笔者由于工作原因深知游戏周边行业的暴利，就组装电池而言容量远达不到1800mAh的标准。组装电池生产商经常会利用1500mAh、1200mAh，甚至1000mAh的电芯来滥竽充数，然后将其混在原装电池之中投入市场。在市场上售价40至80元的这种电池可谓屡见不鲜。当然，我们也不能用高单价来和高容量电池画等号，但作为消费者必须清楚的是不能被产品上印刷的容量而蒙蔽，起码也可以通过重量来判断电池的真实容电量，当然更好的办法还是试用以后再说。



感谢深圳市行宇祺电子有限公司Akin为本栏目提供的信息，另外文章中提到的产品都可以通过levelup介绍页面链接到相应购买网站，也欢迎大家将您对于改版的意见反馈到pgking@263.net。



掌机市场扫描

文 江西恐龙 编 马修

今年的国庆节可以说是热闹非凡。这不，10月1日刚过完国庆节，10月6日又迎来了中秋节。大大小小的商场都拼足了劲在国庆期间大搞促销活动，不过这游戏商场却出奇地淡，人流量甚至比平时周末还要少，难道人们都忙着逛别的地方了？

对大部分社会人士来说，一年到头也就三个长假：五一、国庆、春节。好不容易盼来了国庆，当然要趁此好机会外出旅游或安心地休息。就算要逛街，也会是逛服装街、美食街……平时游戏都多得玩不过来，怎可以再花宝贵的时间去逛游戏店？学生虽然平时假期多，但遇到普天同庆的好日子，自然会跟随亲属去做客、旅游，确实难得有机会再来逛游戏市场。

笔者在国庆期间逛两次游戏市场，都发现人很少。询问店员之后还得到一个情报——批发商在国庆期间不上班，因此所有货物都是之前的存货，就连《口袋妖怪 钻石·珍珠》这样的NDS怪物级大作也两次没看到有售。换句话说，现在摆在柜台里的货品其售价和一两个星期前没有太大的变化。由于已经预先得到了放假的通知，所有游戏店都积累了大批货物，准备在国庆期间大赚一笔，谁料游客少得可怜……人流量少，生意自然冷清。而且买家用机的人也明显稍多过掌机，想来掌机这东西比较适合出门旅游时玩玩，或许很多人都已经在国庆前就购入了吧？

国庆期间1.5黑色豪华版PSP的售价仍旧保持在1800元左右，而1.5黑色普通版PSP的售价则为1650元。这个时候商家都打出了优惠广告，例如1800元购买1.5黑色豪华版PSP可以免费赠送200元大礼包外加数据线等等，当然，那200元货物的真正价值大约也不足80元。在商家所谓的礼包清单里，一张翻新的DEMO引导盘价值80元，一条USB数据线价值30元。况且，就算不在国庆期间，平时赠送的礼包的价值也是200元。话说回来，这都是商家的促销方式，获益的总归是玩家，只不过益处不算很大而已。

近日网上传来捷报，2.71版本的PSP已经可以运行部分ISO游戏，并且作者Dark Alex宣称即将放出2.71修改版固件，通过刷写主板之后可以直接支持自制软件。这些新闻暗示着1.5版PSP有小降的可能。但请大家注意的一点是：Sony官方已经推出2.81版系统升级包。这其实和以前的情景是一样——破解有新动态了，机器小降，之后仍旧要恢复到一定价格。因此针对那些持币待购的玩家，笔者的建议是“早买早玩”，没必要去等待所谓的超完美破解或大降价。现在1.5黑色豪华版PSP的售价为1800元，这个价格并不算很过分，完全可以考虑入手。

PSP游戏方面，最新游戏《英雄传说 空之轨迹FC》日版到货，价格为310元。《高达 沙场混战》在高达粉丝们的期待下也悄然到货，价格为320元。此外，还有两个PSP篮球游戏也到货，《NBA07》以及《NBA LIVE 07》的价格都为300元。其余半个月前出的游戏也大多有货：《山脊赛车2》、《教父》、《游戏王》等游戏的价格都在300元左右。



▲国庆期间数码、游戏市场相当冷清，许多人都外出旅游去了。

NDSL方面，美版白色主机价格略涨到1120元，听说是香港批发源头涨价了的缘故。不过尽管如此，1120元也仍旧是所有版本中最便宜的。美版NDSL的电源为110V，购买这个版本主机需要另购一个转换电源。如果觉得麻烦可以购买1180元的神游iDSL，算下来只贵了50元不到。笔者在这里还是要罗嗦一句老话：刷机的话将无法再享受保修服务，不刷机的话可以选择购买价值150元的引导卡，如何选择各位自行决定。

主机才涨了那么一点点，这游戏可就涨得凶了。《口袋妖怪》售价在380元甚至更高，并且许多店里都无货。而《最终幻想3》也莫名其妙地涨到了400元。其余NDS老游戏倒是老实，《马里奥篮球 3对3》等都在300元左右徘徊。

烧录卡方面，DSLink售价仍为298元，还价大约可以还到280～290元，随烧录卡另购的1G TF闪存卡的价格则为260～270元，不同品牌的价格稍有差异。最近半年闪存卡和硬盘都跌得很凶，现在入手闪存卡可以说相当划算。如果还想一同玩GBA游戏，那么容量为4Gb的G6L是个不错的选择，售价为490元；M3L价格稍贵约为360元，另购一张1G TF闪存卡需要再花费260～270元。上辑《掌机王SP》有评测文章的EZ4LD售价为340元，Ewin2-microSD售价为190元。

许多玩家都对游戏的行情相当感兴趣，尤其是谈到"奸商"时，都表现出极大的兴趣。笔者近期将邀请北京、上海、南昌、南宁等几个城市的游戏商人做一次网络访谈，用采访的方式将主机的销售内幕、游戏商品的进货地、游戏商人的日常生活等等内容展现给大家，看看他们到底"奸"在哪里。敬请期待下一辑《掌机王SP》将刊出的《奸商大访谈》。





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1800(1.5)	1650(1.5)	1120	1180	—	730	—	620/650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1820(1.5) 1600(2.71)	1600(1.5) 1400(2.71)	—	1100	—	—	580	640(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1830(1.5) 1680(2.6)	1660(1.5) 1510(2.6)	1200	1230	—	—	—	640(背光)	—
天津	天龙MARS	1780(1.5)	1580(1.5)	1170	1180(美)	980(iDS)	—	—	675(背光)	—
杭州	玩之苗电玩专卖店	1800(1.5)	1700	1190	1180(美)	—	—	820(限定)	670(背光)	650



《太鼓之达人 携带版2》乐曲下载服务开始

提供 雷伊



“《太鼓之达人》系列”发展至今，在系统上可谓非常成熟了。游戏在各个难度上把握得非常到位，即使是平时不擅长音乐游戏的玩家也能够在EASY难度下玩得喜气洋洋、热火朝天，而音乐游戏达人想要挑战鬼难度也必须经过很长时间的练习。虽然系列每一代的乐曲演奏模式玩起来感觉差别都不是很大，但玩家们依然都对其抱以了相当高的热情，其中一个重要的原因就是“《太鼓之达人》系列”每次有新作推出时，必定会收录大量全新的曲目，其中既有时下日本流行的J-POP，也有热门动画的主题歌等等，让玩家们总想跃跃欲试地玩上几把。

去年该系列首度登录PSP平台，虽然没有了家用机版专用的控制器，但掌机的便携性还是让不少玩家为之倾心，游戏的精髓也得到了很好地保留。另外，由于PSP便捷的网络功能，玩家除了能够弹奏UMD盘中的丰富曲目外，还可以从官方网站不断下载新增的曲目，让本来就很丰富的曲目显得更加精彩纷呈。由于前作博得了玩家们的好评，



▲游戏菜单中有个下载选项，只要在确保PSP无线网络功能已经开启的情况下选择将曲目下载到PSP中就可以轻松实现曲子的下载。

NBGI于今年9月初推出了PSP版的《太鼓之达人》第二作，而通过网络来下载新曲目的服务在游戏中同样也得到了保留。在《太鼓之达人 携带版2》发售近一个月后，NBGI终于准备开始在其官方网站上放出新曲子的下载了。本月12日，玩家将可以率先下载三首新曲子到自己的记忆棒中更新游戏的曲目，这三首新曲子分别为《周六太鼓狂欢》（サタデー太鼓フィーバー）、《妖怪道中记音头》和《鳗鱼魂摇滚》（うなぎのたましいロック）。而NBGI方面也表示，最终一共会有多达20首曲子陆续提供下载。通过这非常有诚意的“售后服务”，本来就非常耐玩的这款作品无疑会更加延长其游戏生命力。如果大家喜欢这款作品的话，可要时常留意游戏官方网站上的曲目更新情况，务必把全部20首新增曲目全部下载下来哦！



▲如果下载成功的话，记忆棒中会多出下载的存档。

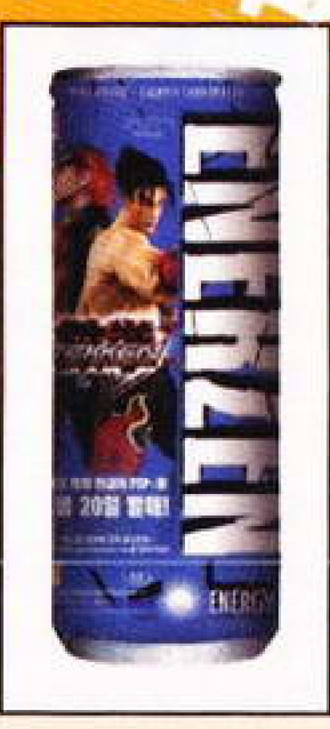


▲在《粉雪》的左边出现了全新的曲目，注意看右上角还有下载曲目的特别标记（DL）哦。



《铁拳DR》代言韩国饮料

提供 米格



SCE韩国分社日前宣布，以NBGI的PSP人气格斗游戏《铁拳DR》与新概念能量饮料相结合的饮品“铁拳DR角色ENERZEN”已于9月份开始在韩国市场发售。此次SCE韩国分社与DONG·A PHARMACEUTICAL公司合作，将“《铁拳》系列”魄力感十足的角色与洋溢着热情的新一代能量饮料相结合，推出印有铁拳角色图案的ENERZEN饮料共40万罐。为了庆祝该产品发售，在20所EMART连锁商店举办活动，活动期间凡是购买《铁拳DR》的玩家都将免费获得“铁拳DR角色ENERZEN”饮料。这种游戏虚拟偶像作为产品代言的方式也为广告业界开辟了一条新的道路。

庭格尔大叔Cosplay

提供 米格

看看这位店员的装束，不用说大家也知道是在COS哪位了吧。不过说实话，日本游戏店还真是下血本，为推销一款游戏能做到这个程度，确实让人叹为观止啊。只可惜这猥琐大叔往这里一站，总觉得本来想买这款游戏的人都会被吓跑。不过不能不承认，第一张图片里的动作还真是惟妙惟肖啊！













麦当劳为任天堂提供“开心乐园套餐”

提供 米格

连锁快餐巨头麦当劳近日宣布，他们已经获得了任天堂的正式授权，将在不久后为其“开心乐园套餐”和“儿童套餐”推出一套任天堂主题可动玩具。这套玩具共包括6款，其中使用了任天堂的马里奥、大金刚和耀西这三个人气游戏角色的造型，凡购买上述两种套餐中的任何一种，就可以获赠这6款玩具中的任意一款。麦当劳公司官方发言人强调，此次与任天堂的合作，将有助于改善麦当劳长期以来在消费者心目中的形象，特别是有助于帮助消费者树立“健康饮食”的观念。该发言人表示，此次推出的任天堂经典游戏人物玩具系列活动，“是为了帮助消费者充分认识饮食平衡的重要性。”此次活动将在绝大部分麦当劳连锁店展开，到全部产品赠完为止。这已经不是麦当劳第一次与任天堂进行合作了，实际上大部分麦当劳连锁店都设置有Wi-Fi无线通信站点，是任天堂NDS网络游戏服务计划的一部分，屡试不爽的“双M战略”带来的双赢效应才是他们坚持合作的原因。













NDS主题精致手机挂链

提供 米格

在次时代掌机大战初期，NDS就由于饭盒一般的外形引起一片嘲笑。可现今NDS凭借在日本如日中天的人气，居然被拿来当作手机挂链来做装饰之用。曾经的“饭盒”经过一番包装和微缩后搭配手机还真显得可爱精巧，再加上精细的做工，如果单从一张照片来判断，马里奥大叔那一本正经的样子还真能以假乱真呢！这款产品共有8种款式，每一款都包括一盘卡盒模型和主机模型，完全根据真实产品的外形制作，主机模型还可以折叠，除了马里奥大叔以外，其他几款还有瓦里奥、任天狗等人气角色登场。

















昔日经典游戏《太空侵略者》登陆手机

提供 胧月

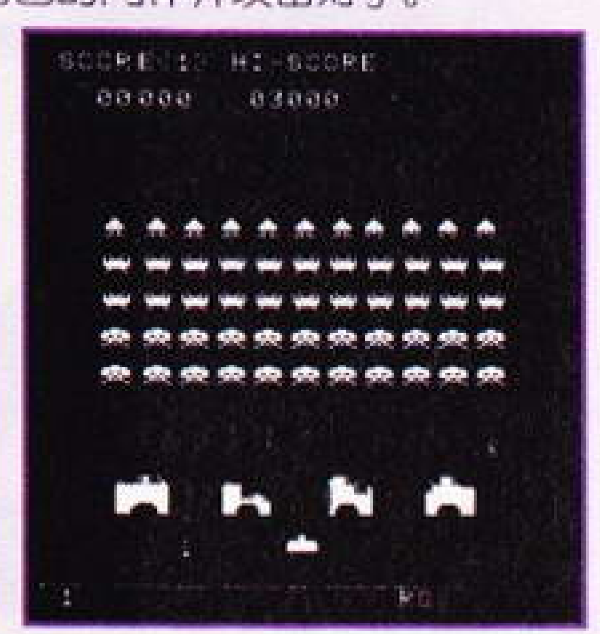
很多年轻玩家对《太空侵略者》这个游戏都是只闻其名不见其貌，这款于1978年由Taito发售的射击游戏在当年就拥有了绝高的人气，也为其后的许多同类游戏做出了榜样。

最新的这款《太空侵略者》于10月7日开始配布，基本上是纪念意义大于游戏意义的作品了。尽管如此，厂家还是比较厚道地加入了对战要素，对战双方分别位于太空侵略者的两侧，通过互相射击来一决胜负。

对战模式的基本系统当然还是击落侵略者，当玩家连续击落同种颜色的敌机时，可以给对手造成妨害。如果可以击落其中的不明飞行物，所有的侵略者都会变成自己的同伴并攻击对手。









大家好，美图秀这个栏目终于又回来了，这次为大家送上《游戏王》的一些精美同人图。《游戏王》改编的卡片游戏自GB时代便开始陆续登陆掌机平台，最新作《游戏王对战怪兽GX 卡牌力量》也于上月发售。虽然该作中的主角不再是武藤游戏、城之内等人，不过仍然无法让人忘怀他们的英姿。



臣服于游戏手下的黑龙。

旋风包围的召唤之阵。





这两人什么时候变得这么登对？

和风版的游戏有着不同于以往的温柔眼神。





还是Q版的城之内最可爱。



和猫嬉戏的城之内，最后被猫抢食？



超正太的武藤游戏。







最近通讯行业最大的新闻莫过于明基移动破产的消息了，明基收购西门子手机部门距今仅仅一年的时间。明基移动一倒，不知以后还能否看到西门子品牌的手机。

现在玩手机网游的朋友越来越多，所以从本辑开始我们增加一个手机网游板块，为大家提供游戏介绍、技巧、评测等相关内容，希望能喜欢哦。

本辑话题 手机银行 前景无限

一提到手机银行，相信大部分人都不会陌生。早在2000年，中国银行和中国工商银行就在国内推出手机银行服务。去银行的营业大厅，可以很容易找到有关手机银行的彩页介绍资料。但用过手机银行的人有多少呢？大多数人都会摇头。这项已经开办了整整六个年头的业务，至今仍不被国人认可。而在国外，手机银行却一直以迅猛的势头发展，已经成为人们日常生活中必不可缺少的服务。捷克斯洛伐克的Expandia银行在1998年率先推出手机银行服务的时候，当即就吸引了5000名用户。2005全年韩国手机银行的注册用户达到190万，业务量比2004年多了一倍。

手机银行的实现大致有4种方式。一是短信方式，通过手机向特定号码发送短信命令来进行操作；二是WAP方式，银行开通WAP网站，需要用户通过手机上网登陆；三是软件方式，用户在手机上运行银行提供的软件；四是内置方式，手机内部预留了银行卡的插槽，用户将银行卡插入手机即可使用。

对于国内来说，大部分还停留在比较古老的第一种或者第二种方式上。这两种方式不仅保密性差，实现的功能也多是简单的余额查询等业务。目前中国工商银行等银行提供短信方式的服务，招商银行等银行则提供WAP方式服务。

后两种方式则相比较先进，同时也是世界上正流行的。中国联通已经与中国建设银行合作提供软件方式的手机银行业务。用户在神奇宝典下载BREW格式的银行软件，运行后可以进行转帐等操作。不过这项服务的月使用费高达10元，并不适合偶尔用用的普通用户。内置方式在韩国尤为流行，在我国由于相关标准等原因，暂时还未出现。手机内置的银行卡犹如我们使用的SIM卡，内含银行帐户信息。这样手机就相当于一张银行卡，我们可以拿着手机去超市买东西，上车买车票等等。

手机银行的用处非常大，这么好的服务，在国内却到了无人问津的地步，相信无论是移动运营商还是银行都应该好好思考一下，找出其根结。

热辣新闻

玩网球游戏 赢手机



喜欢网球运动？那就快快参加格锐数码举办的网球网上挑战赛吧。从即日起至11月20日，只要网友登陆http://www.greatelsoft.com/sewa，即可在线试玩格锐数码推出的手机游戏《WTA网球大师赛2006》。游戏结束后，网友上传比赛分数及手机号码，最后根据网上排名评选出本比赛的冠亚季军，并会获得索尼爱立信K510C手机等奖品。

新机看台



参考售价 3800元

三星D838

继摩托罗拉后，三星也看好超薄手机市场，X828、D908等产品均获得了不错的口碑。这款D838则是三星的又一杰作，以9.9毫米成为超薄折叠手机中的王者。D838拥有200万象素的摄像头、QVGA分辨率的内屏，还能播放MP3、WMA、AAC等音乐文件和QVGA分辨率的MP4视频，并支持MicroSD卡扩展，性能丝毫不弱。D838键盘手感不错，相比以往机型加强了对3D JAVA的支持。美中不足的是，D838的外屏仅为单色，售价也偏高。





羽蛇科技新手机网游浮出水面




一直以“星际”为开发代号的羽蛇科技新手机网游于近日将名称正式确定为《宇宙大冒险》。作为首款宇宙题材的手机网游，本作在系统设定、游戏方式上与其他手机网游有很大不同，着实给人新鲜的感觉。在浩瀚的宇宙中，玩家要驾驶宇宙飞船穿梭于不同的星球之间进行冒险。玩家能够选择多种不同脸庞、发型创建属于自己的个性人物，并能进行交易、聊天。为避免战斗时的延迟，游戏采用自动战斗系统，玩家需要在战前下达指令。有兴趣的朋友，可以登陆http://www.feather-snake.com查看详细信息。

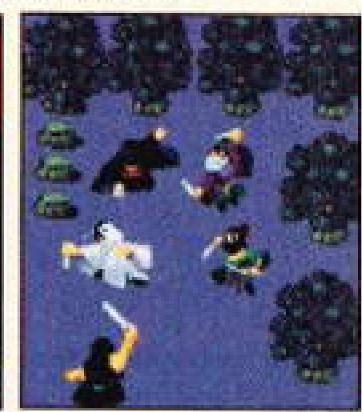
热辣游戏手机快报

夜宴

厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V600 V3 E398/索尼爱立信K500C K750C W700C等		
优点	根据知名电影改编的手机游戏		
缺点	画面粗糙，赶工痕迹明显		

由华谊兄弟授权、根据时下热映的电影《夜宴》改编的手机游戏。以王子无鸾遭受黑衣人追杀为开端，电影中的部分场景和情节均会在游戏中再现。本作加入RPG要素，敌人会进行放毒、地震等特殊攻击，主角则要使用金创药等道具疗伤。攻击敌人时按7键主角剑中宝石会升起，宝石变红后能发动连续招势。



综合评分 6

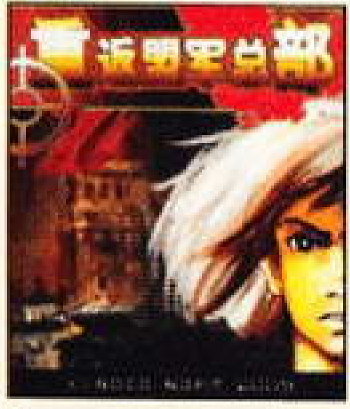
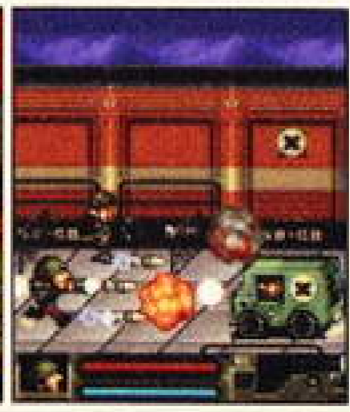
厂商网站：http://www.magma-land.com

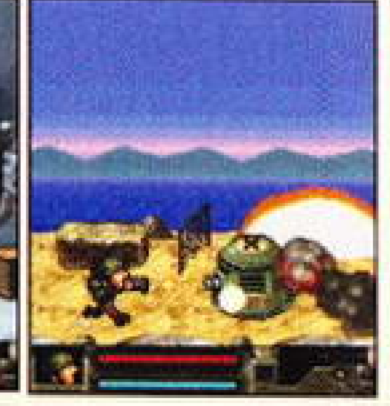
下载方式：移动手机用户发送短信SQA01到777785539下载

重返盟军总部

厂商	索乐软件	类型	ACT
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V180 V220 V300 V500 V600 V80 C650 E398等		
优点	流畅度不错		
缺点	关卡过少		

以二战时期著名的诺曼底登陆为背景的横卷轴动作游戏，玩家操纵一位叫米勒的盟军特种兵，冲破重重阻碍将一份重要情报送回司令部。游戏有点类似《合金弹头》，敌人将派出直升机、装甲车等阻碍米勒前进。除了使用普通机枪外，米勒还能更换火箭炮等武器进行攻击。游戏画面一般，背景比较简单。



综合评分 7

厂商网站：http://www.socogame.com

下载方式：移动手机用户发送短信BACK到8001871下载

猎人战纪

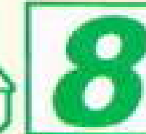
厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 V600/索尼爱立信K506C W550C W800C等		
优点	各方面都十分优秀的正统RPG		
缺点	流程过短		

继《幻想传说》、《战神传说》后，雅讯天地推出的第三部“《传说》系列”RPG。为贮备战争人才，拉托维亚国王拉斯特创建了猎人同盟。主人公多娜受父亲影响，立志成为一名合格的猎人。17岁那年，多娜与伙伴塞尔和莱恩一起踏上冒险旅程。游戏情节曲折，画面风格清新，还有多种效果华丽的魔法可以使用。









综合评分 8

厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演



乙女の花园 Princess

女性向，不可否认，这绝对是现时在ACG界割占了广大空间的强劲势力。并且为了让更多人喜欢上ACG起到了引导作用，周边的数目非常多，为了让各位朋友更好的了解一下这支强有力的军队，这次将介绍的就是这股势力的周边。

热烈庆祝“乙女的花园”随50辑全新改版！

心跳回忆 Girl's Side/Girl's Side 2nd Kiss

培养自己如何去追求男生的王道育成游戏，开发公司Konami自然可以从以前的周边开发经营中得到很大的帮助，周边攻势接连不断，而且很快系列第一作也将移植NDS（可以用触摸屏去摸美男了！逃……）



沿袭一贯传统，得益于许多著名声优参与游戏。使角色的广播剧每个月都有新的发售，配合上声优们的热情演出，广播剧的销量一直都是很高，还有在日本很多人都收集的电话磁卡，每个人都拥有数款，算下来数量是非常惊人的……就连PS2专用的记忆卡也一同发售。还送上校徽，而且作为为现在《心跳回忆Online》这网络游戏推广的新番动画《心跳回忆Only Love》里面也有不少新美男的出现。很快将再次出现一批让女性朋友们疯狂的新角色，也代表Konami马上要再次发动其周边的攻势，粉丝们恐怕又要荷包大出血了。





《遥远的时空中》和《安琪莉可》



Koei是开发女性向游戏的开拓者，最值得一提的就是《安琪莉可》，这其实是SFC时代就已经存在的作品，影响可是接近一代人啊！可惜的是《安琪莉可》的周边除了广播剧外，其他的东西都少得可怜，而且数量也是不多，要是能找到的话可要好好珍惜哦。

而Koei公司另外的一个拳头系列《遥远的时空中》，故事所走的是古装路线，那么古装的道具便成了一个很好销售空间。角色使用的饰物都一一给做上了，而且这些饰物的设计本来就不错，只要在材料上下点功夫，便是一套很有价值的饰物了。要是配上衣服的话，做COSPLAY就更加完美了……《遥远的时空中》不单是走声优路线，配合漫画家水野十子清丽的画风受到众多同人女的追捧。（各位，这可不单是一部女性向游戏来滴。）从游戏到漫画再到OVA最后到动画片，Koei都没有放过这一会掉钱的树，周边数量在众多女性向游戏来说是可是领头者。





▲对国内的粉丝来说都是极为极罕有的周边。

还有，《遥远的时空中》和《安琪莉可》这几套作品，动画又有新作播放了，对广大FANS来说，这是等待了很久的的喜事，在这里也期待能有更多的相关产品能够满足广大同好们的欲望吧！

网球王子

挥洒青春，燃烧热情，对！这就是时下受到最多人喜爱的一套运动向的作品了，得益于这套东西的推广。伟大的祖国的网球运动也在蓬勃发展！多少有点吧……不过厂商难得有一块可以挖钱的机器，也顺便干上了体育用品生意。运动服、网球牌、运动鞋等等周边。让你全身都受到你喜爱的人的加护。在这一刻，你并不是一个人在战斗，XXX跟你在一起。

看，就连网球都有专用的，体贴到家了。还有，角色的明信片之类的必备物品也少不了。杯子等日用品，能放上货价的东西都做上了。不要小看厂商的搜刮能力哦。(－3－)而且也有不少人自己动手进行改造。看，这样就变成了独一无二了。有能力的朋友也可以自己去制作啊，注入你们爱的灵魂。





加上现在真人版电视剧的播放，使得周边的商品更加火爆。写真集等都被列入了炒作的范围，里面的使用物品也受到很多看日剧而不看动/漫画版的女士们的欢迎，看来前途依然无限啊！

其实，以上这些所介绍的东西仅仅是这庞大势力的冰山一角。不过就周边来说，纵观市场上的存在的女性向商品，其产品范围比较单调，即使有也全是CD广播剧这类的东西占多数，反而一些现在非常多人购买的手办在市场上难以寻觅到踪迹，难道是因为女生们不喜欢看到自己喜欢的人物实体化？平面的加上声音才是最好，我想你们的爱不会就这么一些吧？不过不要灰心，只要你们有爱。相信这些东西很快也会出现的，而且光是现在的周边也已经够你们去收集了。再多一点的话，厂商们会更加高兴的……



超级玩家 THE SUPER PLAYERS Vol.09

上辞刚介绍了《应援团》的狂热玩家给大伙认识，今天又有两名《大合奏！乐团兄弟》的绝对死忠前来"超级玩家"报道。这两名情同手足的NDS玩家将有什么惊人的心得呢？各位看官继续往下看吧！



《大合奏！乐团兄弟》极限挑战！

以及两位堪称"兄弟"的玩家的游戏心得！

超级玩家 ZHR
昵称：某Z
经常潜水区域：业界新闻区
拥有掌机：GBL、GBA、GBASP、NDS、PSP

大家好，我是ZHR，今天很荣幸能在这里和各位见面。我挑战的游戏是《大合奏！乐团兄弟》中PRO难度下的《星之卡比》，乐器是"笛子"，最后的成绩是99分。

《大合奏！乐团兄弟》是在04年底和NDS一起面世的，其充分发挥了NDS的"一卡多人"的模式，让许多不懂音乐的玩家也能够了解这款游戏。而我也是因为对任天堂游戏中的BGM十分感兴趣才购买这款游戏的。现在就说说游戏的基本设定吧！

1．基础：在这款游戏里，一行乐谱为1小节；而每1小节则是有4个1拍组成。音符头是每个音开始的那个字母或是方向；音符尾就是在每个音后面拖着长长尾巴的东西。

2．记号：玩家在游戏进行中时，看准光标移动的位置而相应键入对应的按键。输入后会出现黄色、绿色、蓝色的记号。黄色的记号代表玩家键入对应的按键时间正好；绿色的记号则代表键入的时间稍快；而蓝色的记号代表键入的时间稍慢。玩家可以根据颜色的提示来调整自己的速度。

3．分数表上英文的意义：在游戏的下屏的上方，有一条分数表，其上面的英文分别是"BEST"、"GOOD"、"BAD"和MISS。"BEST"代表音符头尾都已消去；"GOOD"代表音符头稍快或稍慢消去，音符尾已消去；"BAD"的音符头为灰色，代表错过按键的时机，音符尾已消去；"MISS"代表输入错误或错过时机。如果说在挑战高分时出现有一个"GOOD"的话，就达不到完美了。（笔者在挑战中就是有一个小小的失误，才到99分的，怨念啊）

《星之卡比》一共有53节，136个音符。真正困难的在曲子的最后部分，这段音乐是在卡比将BOSS击倒后跳舞的一段。而那里一拍中有三个音符，而且速度又快，所以说要完美过关的话难度非常高；现在推荐两个方法：1．拇指在YBABA上来回滚动；2．拇指快速且准确地键入这5个键。至于选哪种，这就是因人而异的问题了。玩这游戏其实完全是自娱自乐，但是在公共场所最好不要进行游戏；因为在噪音比较大的地方是很难听出自己所弹的音调的，所以游戏时最好能找个安静的地方。想要获得游戏的高分，不仅要对自己选的音乐十分熟悉，并且要有熟练的技巧和稳重的心理素质，还要有小小的运气。如果有玩家因为不懂五线谱而放弃这款游戏的话，那就有些可惜了，其实我也不是很明白音乐知识的。（其实是没有音乐细胞）

游戏心理素质的高低直接决定着最后的成绩如何。人类最大的敌人是自己，笔者在开始接触这款游戏时，总是很不由自主地将视线瞄下位于下屏中的分数表。当看到"GOOD"、"BAD"、"MISS"均为"0"时，不由得心中大喜。然而在心中又会产生一种很强烈的声音在身体内部回荡"保持下去，不能有失误，否则就完了……"那声音会越来越大，紧接着心跳的速度会骤然加快，然后会感到呼吸急促，最后就出现了失误。但我还是想出了办法，在"好奇心"即将爆发并试图往下看时，立即对自己进行暗示"当到了下一节再看吧"之类的话语，并在心中默念数遍。

ID XJN
昵称：某X
经常出没区域：NDS区、PSP区
拥有掌机：GBA SP、PSP、NDSL、本本

我挑战的是PRO难度下的《口袋妖怪》（以下简称《PM》）的曲子。乐器是"ストリッケス"，最后分数为99分。

选择这个曲子的理由是因为我就是为了《PM》而买NDS的，并且也是《PM》把我拖入了掌机世界。

来说说我的操作方法吧。先把NDSL固定在桌子上(怎么固定自己想办法把，偶是靠502……)，左右手的无名指控制L和R，食指和中指来控制方向键和ABXY键，看上去或许很别扭，但是这是为了应付连续出现的1/16的音符的操技技巧，习惯后就会觉得这是很方便的(灵感是来源于LU的某BZ玩DOA时候拿手柄的方法，用他的话说是方便操作)。挑战的时候首先要对整个曲子非常熟悉，起码能哼出这个曲子的曲调。

这次我挑战的有两段，第一段是《PM》的主题曲，第二段是《PM》的对战音乐。整个乐曲共183个音符，其中大约3/5是在第一段，并且第一段的开头速度非常快，可以说是整段音乐最难的地方，曲子的开头是以2个1/8的音符+1个1/4的音符组成。这段过了以后，还会有一段4个1/16的连续音符，这段过后就可以说曲子基本就没有什么难度了。

可以说前面第一段是非常难练习的，因此可以在练习模式里面将速度调整到0.2，然后再慢慢地以每次提高0.2的幅度进行累加。这样的练习效果可以说是比较好的，熟能生巧嘛。

软饼干：两位好，由于两位互相都比较熟悉，所以正好就一起采访了。

XJN：Hi！偶叫XJN。

ZHR：O HA YO。我叫ZHR，和某X以前是同学。

XJN：这个不是某Z吗？

ZHR：怎么？你不知道我要来啊？

XJN：我是被某人骗来的……

软饼干：(— —b)两位怎么会同时想给本栏目投稿呢？

ZHR：巧合？因为我们是NT！

XJN：NT LV9。

软饼干：可怕的新人类……你们平时是不是经常在一起切磋游戏技艺？

XJN：经常被某Z虐待。

ZHR：还好啦！也就一周2～3次。

软饼干：平时谁更强点，ZHR吗？

ZHR：人家都说我RP好！

XJN：偷偷告诉饼干哥，其实某Z是准备参加《大合奏》比赛的。

软饼干：能透露一下是哪个比赛吗？

ZHR：貌似是去年iQue的《大合奏》比赛吧？

软饼干：恩，去年的CJ是有这么一个比赛，结果为什么没参加呢？

XJN：我是要考试，冲突了……

软饼干：那次比赛我看了，还是很精彩的啊。你们觉得你们有夺冠的实力吗？

ZHR：相信我有。

XJN：第2名基本没有问题……

ZHR：其实我们都拼命练习过的。

XJN：确切地说是拼命联机。

软饼干：说起来那次的前两名正好都是一个学校的校友。是不是两个人一起切磋真的比一个人苦练要更有效果呢？

ZHR：那是肯定的啦。

XJN：那两名选手都是上海戏剧学院的。

软饼干：你们两人在联机的时候会很在乎输赢吗？

XJN：既在乎又不在乎。

软饼干：怎么说？

XJN：在乎分数的高低，但不在乎谁输谁赢。

软饼干：那你们觉得《大合奏》这款纯音乐游戏好在哪儿？

ZHR：它需要玩家的配合。

XJN：它有任天堂游戏的经典音乐。

软饼干：你们平时除了一起玩游戏，还一起做些什么呢？

ZHR：一起上课、考试。

XJN：除了一起吃饭、喝水。

软饼干：(— —b)感情那么好啊？

ZHR：也就那样啊。

XJN：基本就那样。

软饼干：果然游戏很能会友啊！《大合奏》应该算很传统的音乐游戏了吧，和上辑介绍的《应援团》相比，更看好哪个呢？

ZHR：问答无用，当然是《大合奏》。

软饼干：为什么那么肯定呢？

XJN：应用某人的名言来说就是坚决不玩杀屏游戏。

ZHR：而且不是在享受音乐，太耗损屏幕了。

XJN：补充一点，《大合奏》可以自己导入音乐。

软饼干：恩！那两位对于以前亮相的达人有什么看法呢？

ZHR：我想打破某人的《马里奥赛车DS》的记录。

XJN：想把《俄罗斯方块DS》的达人BOBXU挑下马！

ZHR：那人总是在LU灌水，看了真不爽！

软饼干：我倒……可怜的BOB，老是被当作攻击的目标。(— —)

ZHR：某X赶快，有人倒了！

XJN：各位读者朋友们，由于突发性事件，本次节目到这里就结束了，欢迎大家下次继续收看……



在《掌机王SP》迎来50辑生日之际，赶上了国庆、中秋双节来临，又有《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售等令人兴奋的消息。这个假日对于玩家来说无疑是美好的，不知大家在这个长假里是否玩得尽兴。而中秋节，大家是否在和家人团聚？远在他乡的你是否问候了家乡的父母？游戏离不开生活，生活则因游戏而更精彩，在此，小编祝大家合家团圆，游戏快乐！

小编故事之删存档

马修买来《口袋妖怪 珍珠》后，到家便迫不及待地进入游戏，玩了半小时后发现和真实时间不符——原来是某次取出NDSL电池再装入后忘了设定时间，虽然也能将就着玩，但是不甘心，于是重新调了NDSL的系统时间，重新读取记录，发现游戏中时间竟然没变！（铭风的《钻石》版会随着系统时间改变，怪……）只能重新开始游戏，并一气打了1个多小时，存档时又发现覆盖不了原有的记录！看来只能删除存档了，于是便试了包括记录时取下NDSL电池等多种毁坏记录的方法，无一成功，原有的记录仍屹立不倒，最后实在没办法，只好干脆扔下NDSL下楼买夜宵，吃夜宵时顺便翻翻说明书，才发现彻底消除记录的方法被明明白白地写在说明书上……



各位小编好，小弟看了10月4号出的《掌机王》为什么没有9月28号发售的《口袋妖怪》的攻略呢？玩家们等的着急啦，如果等50辑的完美攻略，那能不能详尽点呢？比如妖怪、各种道具、物品的图签再加上物品中日文对照，毕竟中文的口袋妖怪要等N个月呢。我们玩家想第一时间看到最完美的攻略介绍，希望小编们能努力把这款大作做好！

大连玩家 GJ

马修：其实，我们的截稿日期距离上市日期是有一段时间的，所以与其在上辑仓促赶制，不如本辑给大家一个完整详尽的攻略研究，尽管如此，493只妖怪的种族值、努力值等虽然我们手头已有资料，但篇幅过于庞大，为了照顾到不玩《口袋妖怪》的玩家，我们只能有选择地放上。不过马修可以肯定地告诉大家，全部的资料都已齐全，不久以后《掌机王SP》就会给各位口袋玩家一个超大的惊喜！

近期编辑部热门联机游戏

从上月开始小编们就掀起了一阵联机热潮，而近期最受大家欢迎的联机游戏是《马里奥赛车DS》，基本上一到休息时间就会有人举起手中的NDSL大喊："联马车！"有时连隔壁的几位编辑也会忍不住跑来参战。下面就为大家报道最新的一次比赛战况。

本次比赛分组如下：LIKY、铭风、软饼干一组，米格、紫枫和友情客串的UCG编辑雨滴一组。倒计时一结束，众人便飞驰而出，软饼干因为之前油门发动过早"爆缸"落到了最后一名。此时排名第一的是铭风，米格紧随其后。到了第一个弯道，米格一个熟练的"甩尾"轻松超越铭风，铭风则紧追其后等待发动"跟风"的时机。第三位的LIKY身旁旋绕着三个绿龟壳，一副王者姿态，无人敢接近。雨滴则怀揣一个红龟壳等待着时机。后面的紫枫也不慌不忙。最后一名的软饼干得到了"金蘑菇"后，数次提速冲到了第三名，不过并未和后面众人保持太大的差距。

正当战况趋于稳定之时，众人头上飞过一个蓝龟壳，处于第一名的米格顿时一声惨叫："谁打的！"就听处于最后一位的紫枫一阵奸笑，米格顿时欲哭无泪……铭风轻松超越米格冲上了第一的位置，软饼干紧跟在后，不过技术过硬的米格并不着急，连续两个转弯后，又回到了队伍的前列。

接近终点了，铭风、软饼干、米格三人几乎处在了同一位置上，在这紧张的时刻，雨滴冲了上来："米格，别着急，我帮你处理一个对手。"瞬时间，一个闪亮的红龟壳发射出来！终点线前最后一秒，红龟壳准确地命中了……米格！于是LIKY小队的软饼干第一个冲过终点线，铭风以0.05秒之差位居第二，凄惨的米格在同组人员的蓝龟壳和红龟壳双重轰炸之下获得了第四名……

国庆节快乐，我是《掌机王SP》的老读者了，NDS超大作《口袋妖怪 珍珠·钻石》终于发售了，可是，可是我只有一台GBA，55555……

作为一名标准的口袋迷，我已经用那一哭二闹三上吊的方式向我姨妈要到了NDS的90%的购买可能性。我在黄金周就买得到了，但是南昌或许好的店铺没几家，JS却遍地都是……我就是南昌人。另外，胧月、马修、LIKY、铭风、紫枫、米格、雷伊、软饼干，你们愿意告诉我你们的QQ号么？

511413196

马修：《口袋妖怪 钻石·珍珠》果然是近期的热门话题哦。恭喜入手NDS啦。至于小编QQ，平时大家都很忙，极少有时间聊的，所以这里就只能保密一下了。

谈下掌机命运最悲惨的人

不幸之一：买了1.5版PSP，糊里糊涂用正版UMD升到了2.0；

不幸之二：2.0可以降级时，升到了2.6；

不幸之三：2.6可以通过《GTA》降级时，低价把《GTA》的UMD卖了，而且垂涎中文系统升到了2.71；

不幸之四：痛定思痛，决定彻底抵制自制软件的诱惑，已知2.71破解无望，漏洞难求，就升级到2.8。过几天，2.71也破解了。

以上不是网上听闻，是俺班的一个同学，真人真事。

华南理工大学 陈嘉俊

胧月：本想说"走在潮流的先列总会有所牺牲"，可转念一想似乎又不是这么回事。这定然是神赋予其支持正版的命运。嗯，一定是这样的……

一日，见校外一游戏店打出招牌：凡买游戏和周边+10元均有机会获得NDSL、PSP及其他奖品。我忍不住去买了盘GBA卡并加付10元，BOSS给我一本《掌机王SP》说："贴上书里的印花寄到兰州XX处。"原来他……我一看，还是36辑的，晕！

浙江 陈智文



马修： 开始我还纳闷"有机会获得某某奖品"这句话怎么这么熟悉，原来……这是我看过最有创意的促销活动了，另外也请大家无论面对多诱惑的促销台词，都在购买前都把事情问清楚，不要看有便宜可占就掏钱哦。

GBA联机通用秘技

首先在联机前，我们对联机线进行一些小的处理：联机线共有6条线芯（应该是），随机剪断其中的一条后进行联机。在联机过程中，譬如《口袋妖怪》联机交换时有步骤地将剪断的线芯时接时断，或者将剪断的线芯与其他线芯短接，这时就会产生数据变形（但也有死机的可能），我的《口袋妖怪》不死精灵和《勇者斗恶龙 怪兽篇》无敌精灵可都是这么来的，这是我的自豪，慢慢你也会悟出其中奥妙的。

PS：其实我不想写信来着，但更不想我所悟出的秘技在我手中失传啊！

广东 林文坚



软饼干： 不妨邀请这位达人来我们《超级玩家》做做客吧！

米格： ……

马修： 虽然马修我没能实践一下，但还是希望动手能力强的高手来验证一下，真是天下绝学的话，失传了可就真的可惜了……

最近参加了本市的掌机玩友聚会，第一次发现掌机联机的魅力原来如此之大。二三十个人围挤在几张桌子上联机好不热闹啊！我们一起联了《怪物猎人 携带版》、《马里奥赛车》、《应援团》等游戏，大家在一起热热闹闹地玩游戏让我找回了童年时和伙伴们一起去打街机时的感觉。虽然到最后大家都兴奋得有点儿失态，（店里的服务员和其他顾客都把我们当异类看待……）不过却发现了掌机胜于家用机的一面，果然是独乐乐不如众乐乐啊，各位小编们是不是也经常联机打游戏兴奋到失态啊？

成都 刘浩

马修： 众人联机打游戏的乐趣绝对是可以用"游戏乐趣×人数"来计算的，关于失态的问题……嘿嘿，确实有不少人的联机失态状被马修看见了！

米格： 前几天米格和人组队联机打《马里奥赛车DS》时就差点失态，同组的两位队友竟然不停地向我发射龟壳……着实无言到想咬人啊。

"祸不单行"这句话果然没错。半个月前才一个不小心把小P降成了"砖头"上周又一个不小心让才买了一个月的NDSL进了水，虽然被奸商宰了几百元但总算都修好了。可是就在昨日，父母却以学业为重为理由没收了小P和NDSL……天，我才高一啊，父母说等考上了大学就还给我，那时候估计都有PSP2了啊！（泪）

南昌 曹宇凡

马修： 其实你的父母也是为你着想，不如好好和父母沟通一下，比如说节假日就可以适当娱乐娱乐。

米格： 原来曹玩友也是NDSL、PSP通吃啊，握个手。三年时间其实说快也挺快的，不过真让一个游戏玩家三年不碰游戏，还真是难以忍受，就按马修说的，好好和父母沟通下吧，保证不耽误学业的话，相信家人也不会为难你。

小编，你们有没有专门介绍PSP和NDS的详细情况的杂志啊，请告知邮寄地址，谢谢！

tianyu2002_2008

马修：专门介绍PSP和NDS的杂志还真没有，但有《PSP专辑》和《NDS专辑》，不过两本专辑都已经没有存货了，想要的话就去网上商城去留意一下吧。

今天，我去中山一家电脑城，碰到了一位漂亮MM。我拿出《掌机王SP》希望她能看我，但是书本吸引不了她（当然啦）；只好拿出NDS玩起来，可是她也毫不理睬。那么只好拿出绝招——PSP，不过没有想到，那MM竟然也拿出了一台PSP！（汗）

676857855

马修：呵呵，都是同好啊，有没有认识上？

雷伊：这位玩友真好色，不过用PSP来吸引MM眼球还真是个不错的方法，推荐！

LIKY：喂，你们两人又在教唆什么呢……

最近的NDS貌似很火啊，尤其是现在，周围的人都在讨论《口袋妖怪 钻石・珍珠》。可惜我只有一台PSP，我知道马修是最中立、最不会劝我放下PSP立地成任饭的好人，所以，请马修大哥务必给我推荐一款PSP的好游戏啊，我可不想让我那科技含量那么高的小P成天玩10多前年的模拟器游戏。

DATH

软饼干：请关注我们的游戏介绍和攻略，会有你喜欢的PSP游戏的。

马修：说得好，马修我确实很中立的，冲您这句客观的评价，我也会把近期的PSP好游戏推荐给你，而且给你推荐三款：《太鼓之达人 携带版2》、《乐高星球大战Ⅱ 原创三步曲》以及本辑为您介绍的《高达 沙场混战》，保证各个都是好游戏！

雷伊：貌似很久没有人来这么赞马修了……

RPG游戏的不真实

1. 主角通常都不会死，挂掉了吃棵杂草（美其名曰复活草）或喝口自来水（美其名曰圣水）就立刻能爬起来。

2. 主角从来不会被毁容，拳打脚踢暂且不论，刀砍剑刺甚至火烧酸溶后，一般睡上一觉基本就没有问题了。

3. 主角平时都穿着两层衣服，即使你把它全身的装备都脱净，还是会有一层底服（我们一般称为内衣）的东西裹在身上。而平时再加上一层厚厚的装备，你说他这么一层套一层地走在沙漠上怎么就不嫌热呢？

4. 主角可以不吃饭，但是不能不吃药，尤其是BOSS战的时候简直把药当饭吃。

5. 这也是游戏的不真实之最——从主角到杂兵、BOSS到NPC、男人到女人、老人到小孩，居然全都不用上厕所！

佛山 何志满



软饼干：这一点还是我所喜欢的欧美游戏要真实许多嘛，来一起加入《GTA》的阵营吧！

米格：玩《动物之森》的时候米格也曾经好奇过，这硕大的一个村庄怎么就能没有一个厕所！

马修：嗯，说得还真有道理，现实中的我们不用说第1第2条，只是占了第5条就够了，在国内的大中小城市逛街内急时想找个WC那真叫一个难……

刚玩通了GBA版的《加勒比海盗 亡灵财宝》，就在第45辑上看到饼干大叔写的攻略，我先前猜就是饼干大叔写的。这是为什么呢？因为软饼干的小编形象和杰克·斯派罗的样子真是像啊！特别是那撮小胡子。（笑）

热心读者

软饼干：哈，这位读者真是了解本人的口味啊，被你这么一说，我回头看看还真有点神似。这辑正好换新的小编形象了，希望大家都能喜欢。不过为了给大家一个对比，我还是将原来的头像也拿出来重温并对比一下。

米格：经这位玩友一说，看起来还真有那么点神似。

马修：其实，我觉得更像原来的Q版的形象……

高三毕业了，我终于获得了自由。原本以为可以毫无约束地好好享受游戏的乐趣了，但却不知不觉地有些伤感起来。之前与同学们在一起欢声笑语的日子再也不复存在了，而不久前我明明还在抱怨着为什么毕业还是那么遥遥无期……虽然现在自由了，但却只能一个人玩掌机了，唉。

湖北 许文昌

雷伊：又是一个因为毕业而惆怅的玩家。其实虽然过去的时光值得珍惜，但未来的日子也同样充满着期待。新的朋友、新的生活，当然还有新的游戏……未来还有很多无法预知的精彩在等待着你，所以，你大可不必担心自己以后会孤单一人。

马修，你好，小弟是一无双饭，每部作品都收集了，连《雀·三国无双》也不放过。想问一下，《雀·三国无双》有没有推出NDS和PSP两个版本啊，差别大吗？我该选哪个版本？另外，《战国BASARA》能在掌机上推出吗？多谢了。

北京 张廷祚

马修：PSP和NDS上都有《雀·三国无双》，都是移植自PS2版，所以本质上的差别没有多大，至于选择什么版本，还要看你有什么主机而定。至于《战国BASARA》嘛，目前还没有在掌机上推出的消息，说真的，马修也蛮期待这部华丽的战国剧能够在掌机平台上华丽出演呢。

三个月前我买了NDS，但现在还没玩过NDS游戏，我看有个套餐：M3-miniSD+1G的迷你SD卡+读卡器+USB连接线共500元，这样超低价格该不会有诈吧？《NDS专辑Vol.2》什么时候推出啊，期待中。

武汉 谢琳莎

马修：确实很便宜，首先问明白M3-miniSD是对应NDS、GBA的版本还是只对应NDS的版本，两种版本的厂家建议售价分别为398元和238元，价格上差了160元；398元M3的话，miniSD是水货组装货的可能性比较大，因此要特别注意miniSD的速度和质量。至于《NDS专辑Vol.2》嘛，等到即将上市时我们会为大家做预告的，马修也在此谢过谢玩友的支持。

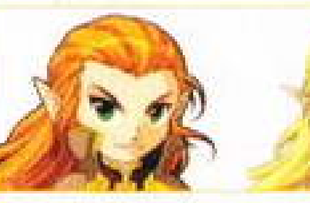
终于换小编形象了

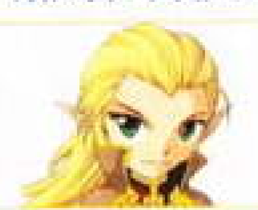
无论是封面，还是前面的专题，读者朋友们可能都会发现，《掌机王SP》小编们的形象换了！记得年初就有读者朋友来信问，说我们怎么还不换形象，尤其是马修和铭风的形象，已经是《UCG》、《掌机王SP》上“资格最老”的小编形象了，不过“资格最老形象”很快被《UCG》的ACE飞行员回归后的“第一经典形象”给夺走了。该换总是要换的，只是时间问题，选在这个有纪念意义的50辑更换形象，也象征着一个新的起点和新的开始。

以上是马修受LIKY委托给大家的报道，不过既然由马修来说，当然会给大家爆些有趣的东西——

爆料之铭风和雷伊合体失败

左边是未被采用的铭风形象的初稿，右边是正式版。未采用稿的铭风非常神似《战国BASARA2》中的“大猩猩”丰臣秀吉，软饼干更将这张脸称为“铭风和雷伊的合体”。这个形象后来没被采用，于是又有了“铭风和雷伊合体失败”这么一说……





前些日子，我意外地在整理东西时找到了封尘已久的GBC和一盘《口袋妖怪 金》，一时兴起重玩了起来。接着就一直在玩了，但某次乘坐公交车，正当我沉浸在怀旧的气氛中时，一个MM在我对面坐了下来。她仔细端详了我这里一下，然后微笑着拿出了PSP……

GBC怎么了？我、我只是在怀旧啊。希望你们多作宣传，让大家也都知道我是在回顾经典啊！

上海 陈行干



铭风： 不用害羞嘛，判断情况无误的话你可以上去搭话叫别人不要嘲笑你嘛。说起来现在NDS版的《口袋妖怪》已经登场了，你可以带着NDSL去公车上玩，这样就不丢脸了。

马修： 慢！千万别学铭风，带着粉红NDSL在公车上玩……

米格： 你们总教读者搭讪，怎么不说教一教我这个新同事啊。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～50辑，每辑定价8.8元。《怪物猎人 珍藏事典》专辑，定价28元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



我们伟大的祖国迎来了五十七岁生日，而《掌机王 SP》也迎来了第五十辑这个值得纪念的一辑，可喜可贺，可喜可贺！“论坛互动”是一个供广大读者及论坛会员自由谈天说地的地方，希望大家多多参与讨论，把自己游戏生活中的点点滴滴分享给大家。

《口袋妖怪 珍珠》首发限定版



劳逸结合，游戏学习两不误

楼主：stao110

很多人都说玩游戏会影响学习，特别是家长（大多数）不赞同自己的子女玩游戏。不过我个人发现玩游戏好像对学习没任何影响，反倒有很多帮助（至少我是这样的）。做作业前玩一会儿，那么做作业的效率就变高了，好像正确率都都提高。

下课时玩，上课的时候注意力就更集中，不然老是在想游戏的事情。考试前太紧张，就靠游戏来让自己解除异常，（比如我中考前1个小时在网吧，高考前5分钟在玩 GBA）这样的例子很多，不一一例举了。

第 3 楼：ace_kila

比我强多了，中考每考掉一个上午，中午就在网吧《星际》。高考前一个礼拜别人都在狂背，然后问我在干嘛，答曰：“呼！终于把《高达 SEED》完美了！”

第 6 楼：银发阿基多

影响！时间是有限的，你做了这个肯定做其他事的时间就少了！

第 7 楼：s0real

嗯，人生不光是游戏和学习，不减少学习时间的前提下，游戏得越多，其他时间必然减少。

海文点评：

海文从来都是主张游戏应当作为生活的调剂品而存在，只要能处理好主次关系，劳逸结合，游戏可以帮助你更好地投入学习。

掌机时刻要注意防尘工作



楼主：王亮

各位，在下的PSP屏幕左边进了一堆灰，有没有什么好办法，在不拆机的情况下去除灰啊？

第 17 楼：Babywolf

比如我的机器靠近方向键的地方比较容易积灰，就是灰尘比较靠近那边。平时我都是按方向键在上面的方向竖着放包里出去的，平时放在桌子上时也这样倒过来放（屏幕偏向下）。

行走时总会有点震动，希望利用这个震动让灰移动位置。呵呵，理论上可行的，实际上也是有点作用的，就是稍微麻烦点，不一定有效。平时套着布套靠边倒过来竖着放，应该也对防灰积累在屏幕内有点帮助吧，要看具体情况定。

第 26 楼：Endless 的师傅

我因为天热的时候按键粘住拆开来擦过，拆过一次后再拆就没什么心理负担了。所以，凡事总会有第一次的，拆吧……

海文点评：

掌机作为便携式游戏机，难免要和恶劣的环境做斗争，所以与其等进灰了再想着如何清除，不如在平时就做好清洁和防护工作。

廉颇老矣，尚能饭否



楼主：维纳斯的泪

请问大家现在身边的GBA“下场”如何？我的那个处于永久的沉睡中。

第 20 楼：JarHead

老实说我对NDS真没什么感觉，对GBA还是很有感情的，把老的GBA卖掉是我最大的失策。所以又去买了台 GBA SP，现在是《机战》专用机，睡前都会玩一会，而 NDS 和 PSP 现在都不太玩了。

第 26 楼：别说今天没有空

我的GBA SP目前接了一个AV线转接卡，专门用来玩 PS2 游戏。

海文点评：

昔日陪伴我们度过无数美好时光的 GBA 对于很多人来说都是很珍贵的机器，不如清洁一番，好好地收藏起来，当是保存了自己一段美好的回忆。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72）掌机玩家自己的论坛。

掌上影像馆

谍中谍 3



片名:《谍中谍 3》
(Mission Impossible III)
机种:PSP
格式:PMP-AVC
大小:409MB
下载地址:http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=30

现在的掌机,不论是PSP还是NDS,都已经具备播放影音文件的能力,我们的掌机玩家能够从掌机上享受到的乐趣已不在局限于游戏这个范畴内。所以从本辑开始,在这里开辟一个新栏目"掌上影像馆",向各位读者介绍在"游戏城寨 掌机频道"中由"PVN制作组"提供的掌上影音资源。

MISSION:IMPOSSIBLE III

■本次的《谍 3》在节奏上比前两集紧凑得多,开场的倒述就为我们拉开了悬念的序幕。短短几分钟的派对后阿汤哥就被叫去处理一个极度危险的任务。我就觉得奇怪为什么已经退出的他还想去完成任务?原来是要救自己最优秀的女学生,也难怪他想早点完成任务了!故事才开始,而诸如"眼球识别系统任务解说相机"这些系列经典的高尖端科技就悉数亮相,让我们在影片开始不久就能被紧张激烈的情节所吸引。四台远程操作的重机枪,磁铁定时炸弹,迅猛的营救实力!一开始就用这些高尖端科技手段让我们感到《谍中谍》的世界总是显得那样精彩……

■故事显然没有向我们想的方面发展,悬念在营救失败后再次开启,就在阿汤哥痛失爱徒后他作了一个重大的决定,他要去抓住那个最恐怖最强大的敌人——戴维恩!接着就是异常华丽且优雅的捕捉行动了。强大的科技后盾,四人小组的完美配合,简直没有一丝瑕疵,无论是谁都表现得异常出色,实在太完美了!这场捉捕就在法拉利的华美爆炸中拉下了帷幕,而此时一种意犹未尽的感觉油然而生。短短一刻钟的捕捉,算是全剧中最有魅力的看点了,没有喘息,只有心跳加速的快感和激情澎湃的涌动!

就在他们出发前一天的晚上,当阿汤哥告诉自己的心爱的人自己要出差时,她早知道不会是好事,这段的演绎也恰恰体现了特工在生活上所烦恼的方方面面。这里的阿汤哥演技无疑又提升了很多,显得更加自然更加贴近生活。生活中两个人往往就需要彼此信任对方,故事大概也就是想要告诉我们这点。

■接下去的故事更是让人感觉悬念跌起,到底谁是和戴维恩勾结的特工高官?看着阿汤哥熟练地组枪,以及罪犯先进的营救攻略都让我感触颇多。那个高空跳跃更是激昂,那种为救妻子誓要抓住罪犯的心情被阿汤哥刻画得淋漓尽致。随后阿汤哥不幸被捕,他上司竟还帮他脱逃,而原因却只是想让阿汤哥尽快找到他想要的"兔子脚"。于是阿汤哥来到了上海,在这个大都市里我们看到了阿汤哥一次又一次扣人心弦的精彩表现。不过即使在阿汤哥成功得到"兔子脚"并交给戴维恩的时候,戴维恩却还是无情地杀害了他妻子,可谁又知道这个被杀的却不是他妻子呢?风回路转的剧情真是越发让人匪夷所思了。

■最后阿汤哥用自己高超技术成功脱出,并且通过电话定位后穿越上海的大街小巷,一番打斗之后好不容易救出了妻子,不过自己却因为脑里的炸弹而险些丧命,不过在妻子的抢救下还是从鬼门关逃了出来!这算是非常完美的大团圆结局了。看看最后阿汤哥妻子身上的"名牌",原来他们俩都成为了IMF的一员,结局中让人意想不到惊喜!除了会心一笑外,还会抱怨什么呢?《谍 3》的动作特效比前两作更加精彩,而剧情也更加的饱满,能是最让人满意的系列新作了!只想借用一句话来形容我观后的感觉:"要是以后看不到这样的电影我该怎么办啊?"



热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

又是秋高气爽时，东京游戏展（TGS）也再一次来到我们的生活中，平面媒体和网络媒体都对这次的盛会做争相报道。如今展会闭幕了，大家就在这里说说你对此次TGS的见解和感受吧。

感觉很热烈啊！

sherv123

感觉像PS3的专向说明会，PS3的大作太吸引眼球了，别的不说，单是画面就让人流口水了。

zwk999

我能去就好了。

xg27798823

今年还是以家用机为主啊。

xgyocg

啥时掌机能成焦点呢？

jmx

从X360的游戏阵容来看，微软看来要对日本市场展开强大攻势了，如果拿下日本家用机市场，下一步微软也该正式参与掌机市场的瓜分了吧？

头文字H!

又有不少游戏值得关注！毕竟有不少原创作品，当然移植到NDS的《三国志大战》还是有看头的！

PCplayer

PS3要是胜了，别忘拉PSP一把。

幻剑PSP

游戏多，资料广，期待的游戏又更上一层楼。对于去不了本界TGS展会的我来说的确是大饱眼福了。

Zero013

很想说点什么，但没去看，所以就真不知道怎么说，后悔自己没去呀，可怜自己是学生啊！55555……

南庆亚 later

时间的缘故没去，只能看报道了。

尘封の蔷薇

比去年的游戏多多了，加上次时代主机的来临，无论是观赏度还是娱乐都达到了一个新的高潮，PS3、Xbox360……也没少PS2末期（应该是吧）的大作，PSP、NDSL也不少。不过主要还是家用机更多，这次看完了意犹为尽中，继续期待明年。

1怪物1

好不够强的说……

lzjfinal

《蓝龙》给我的震撼太大了。

断腿蜘蛛

看那些新出的游戏真是痒眼啊，可惜没钱，呵呵，只有等破解咯。

kidd68

虽然没有老任参加，但日式游戏看着就是亲切，比E3欧美的那些感觉好多了。

海的女婿

PS3呼之欲出了，不知道到时国内会炒到什么价钱。

tctc

PS3降价是个好消息，PS3如果胜了不知道会不会让PSP跟着借光——一句话："索尼加油！"

万年潜水马甲

感情上我挺期待PS3能胜出，但经济上我还是希望X360能胜，不然PS3胜出，大作都出在PS3上，主机3000多，游戏只能玩正版，那我就不知何年何月才能进入次世代了……

136XXXX6785

掌机的戏份不是很大，不知任天堂参加的话会不会是这个样子。PSP的《怪物猎人　携带版2nd》超级期待，NDS版的《真·三国无双》看来是彻底浮云了。

信阳 HUNTER

话说这次TGS上的游戏都是偶很喜欢的那种，NDS的很多，PSP上好的游戏也很多，看来偶上次买的2G记忆棒终于有大用处了。

KLEELA

2004年索尼推举PSP，对手是异质操作的NDS；今年索尼推举PS3，对手除了另类的Wii，还有微软X360的强势挑战。任天堂用另类和创意保住了自己在掌机市场的霸主地位，不知道Wii能不能同样用另类和创意重现当年的辉煌。

塞克斯

本辑热点话题

妖怪现象

9月28日，有怪物软件之称的《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售了，首周160万的销量完全不出人们的预料，从《口袋妖怪》的一路发展来看，首周卖不到100万才是怪事。也许这种现象本身就够怪，毕竟很多名气响亮的作品都把100万当作一个奋斗目标，而《口袋妖怪》却……我们暂且将之称为"妖怪现象"，接下来请大家就《口袋妖怪》本身和这种"妖怪现象"来展开讨论吧。



参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在10月13日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第48辑大奖揭晓 53名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP

瑞安市　　蔡定钦

二等奖1名：NDS Lite

南京市　　左佳佳

三等奖1名：小神游SP



兴宁市　　李腾

四等奖50名：高乐高营养饮品

昆明市	薄瑞坤	高州市	黎树春		
都匀市	蔡博宇	上海市	李俊荣		
温岭市	蔡俊杰	呈贡县	李俊伟		
泉州市	蔡伟	杭州市	李祖福		
成都市	曾东	绍兴市	梁小东	绵竹市	王文品
鞍山市	陈嘉龙	佛山市	廖瑞雯	北京市	武星
连云港市	程浩	珠海市	凌国良	洛阳市	夏国亮
南宁市	邓镭	楚雄市	刘增智	内江市	萧淋文
江阴市	费立	包头市	刘震	秦皇岛市	谢思佳
合肥市	顾波	乌鲁木齐市	马鹏	嘉兴市	颜邱昊
太原市	郝博	北京市	马世成	玉溪市	杨德蛇
北京市	何光浩	三河市	潘学龙	海门市	袁海宁
广州市	何陆明	长春市	沈吉	唐山市	张迪楠
舟山市	侯韬	博白县	沈琪云	荆门市	张华
上海市	黄凌洁	溧阳市	唐云龙	兴化市	张娟
广州市	黄泽维	上海市	汪兰玉	本溪市	张旭
临海市	金天麟	沈阳市	王弼庭	天津市	赵杰
上海市	孔令奇	吉林市	王珏	广州市	钟志骏

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。





姓名：紫枫　昵称：情圣の猎物
性别：女　年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《拳皇》、《任天狗》
地址：广西玉林市鸿志高中041班
邮编：537000
想说的话：我不是《掌机王SP》的紫枫，少了我的Money当柴烧你习不习惯？21世纪美女排名榜上连续5年NO.1的就是我，够臭屁吧！

姓名：梁文君　昵称：天使之翼
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《海贼王》
地址：广东省高州市光明南路79号
邮编：525200
电话：6667802　QQ：515375175
想说的话：有幸能够成为《掌机王SP》的新朋友，我感到非常兴奋。我希望《掌机王SP》能够创造更高销量，同时祝小编们身体健康，心想事成。如果运气好的话，我相信上天会赐给我一台NDS或PSP吧！

姓名：周锋　昵称：枫之季节
性别：男　年龄：18

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《塞尔达》、《牧场物语》、《火影3》
地址：长沙市长铁第一中学高三K0405班
邮编：410001　电话：0731－4713788
QQ：395757121
想说的话：我只想在这里找到属于自己的那一份。如果找到了，那就请给我吧！Thank you！

姓名：赖宝宝　昵称：怪盗QQ侠
性别：Handsome Boy　年龄：19

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《钻头先生》
地址：广东省高州市第一中学高三（3）班
邮编：525200　电话：0668－6670403
QQ：87202667
想说的话：经历了一个惨痛的高考，让我知道了人生是需要努力的。为了最强掌机，我决定长买《掌机王SP》！

姓名：王智翔　昵称：挚约幻剑PSP
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版》、《极魔界村》
地址：辽宁省盘锦市辽油一高15级9班
邮编：124011　电话：0427－8287288
QQ：108664511
想说的话：PSP并不缺乏创意，只是缺乏拥有创意的好游戏。祝小P一路顺风！

姓名：裴浩翔　昵称：四枫院白夜
性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》、《高达SEED友情与战场》、《任天狗》
地址：广西钦州市第二中学高三（20）班
邮编：535000
Email：phanx616@163.com
QQ：149259023
想说的话：我叫小白，是因为我皮肤白；我叫它(NDS)小白，因为它比我更白！如果因为小白(NDS)比我白，而把它甩了，那我真的非常非常小白了！

姓名：朴石
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：所有RPG
地址：北京市通州区梨园东里42号楼112室
邮编：101101
想说的话：支持《掌机王SP》！

姓名：张梁　昵称：口袋全才
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GB、GBP、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《忍者神龟2》

地址：江苏省常州市红梅新村 120 － 甲 － 701
邮编：213021
想说的话：刚从日本邮来了《绿宝石》原版，玩着和中文版就是不一样呀！

姓名：袁晓东　　昵称：冬瓜
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋妖怪》
地址：江苏省常熟市吴市周桥村八组 8 号
邮编：215536
想说的话：曾经有一本《掌机王 SP》放在我面前，我没有买。等到想买时却没有了。我真是后悔莫及，如果上天再给我一次机会，我会选择买它。如果非得在买这本书上加一个期限，我希望是：一秒钟。还有一句，希望抽到我。

姓名：郑杰曦　　昵称：曦帅
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《马里奥》
地址：海南省三亚市解放路 563 号
邮编：572000　　QQ：493047565
想说的话：我的神啊，上帝啊，还有老天爷啊，让我中一台 NDSL 吧！请你们与我同在，阿门！再祝《掌机王 SP》越来越火。

姓名：黄胜智　　昵称：独钓寒江雪
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《恶魔城》、《游戏王》、《数码暴龙》
地址：福建省莆田市城厢区高楼梅园楼 B 幢 505
邮编：351100　　QQ：123672230
想说的话：口袋迷们，不服的，无聊的，找我 PK！祝《掌机王 SP》越办越好。

姓名：王凯　　昵称：PK
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、PSP、iDSL
喜欢的游戏：RPG、ACT、AVG、RAC、SLG、FTG、FPS、A・RPG
地址：北京市昌平区沙河镇西沙屯村南中街 29 号
邮编：102206　　QQ：254040524
想说的话：我好想在"中奖者的反馈"这个栏目中发言啊！

姓名：吴腾
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《三国》、《牧场物语》、《山脊赛车》
地址：北京市第 25 中高一（1）班
邮编：100006
电话：13146178564
QQ：515288474
想说的话：欢迎大家认识我，希望我们成为朋友！

姓名：谢佳玮
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：小神游 SP、NDS
地址：江苏省南京市育才公寓 108 号 602 室
邮编：210036
QQ：350359530
想说的话：快要中考了，希望自己能考出一个理想的成绩，也祝愿跟我一样的玩家们心想事成。

姓名：周亚萌　　昵称：QQ
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：四川省自贡市第六中学初三（2）班
邮编：643000
想说的话：只要能中奖，什么都要！

姓名：黄嘉昌
性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《任天狗》
地址：广东省江门市新会区仁寿路 33～37 号
邮编：529100
Email：wlxskm@163.com
想说的话：《掌机王 SP》太好看了！我支持你们越办越好，销量越来越大，页数越来越多。好想要台 NDSL 或者 PSP 啊。

姓名：贺郑
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《KOF EX2》
地址：江苏省张家港市凤凰镇上场新村 13 幢 201 室
邮编：215614
Email：honestboyhz@1 63.com
电话：0512 － 58452B95
QQ：447533050
想说的话：游戏伴我成长，我在游戏中享受成长的快乐。最后祝你们把《掌机王 SP》办得越来越好！

NDS、PSP 幸运大抽奖





大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



请问《口袋妖怪 钻石·珍珠》有没有中文版？我在我们的游戏店看到了这个游戏的海报，上面的文字都是中文的，但问老板到底是不是中文的他却说不清楚，还不让试……

上海 刘忻

《口袋妖怪 钻石·珍珠》暂时没有中文版，你看到的海报可能是香港行货商人自行制作的。不过《口袋妖怪》的人气十分高，我想到时候网上会有人搞汉化的吧。

NDS的《最终幻想III》中最终装备竟然要将相应职业的职业熟练度练到99才行，真费力啊。我现在将所有人转成了洋葱剑士在练熟练度，朋友说熟练度的提升跟敌人强度有关，但我现在在隐藏迷宫打龙也要打好几次才能提升熟练度。请问有什么好点的熟练度练习方法吗？

CYMU

其实职业熟练度的提升跟敌人强度并没有直接的关系。有个好的练习技巧就是在战斗中不断防御，如果你的熟练度不是十分高的话，一般一场战斗防御5次左右就能提升职业熟练度了。还有，如果你将所有人转成洋葱剑士的目的是为了拿4个最强武器的话，我还是要告诫一下，那就是每种职业只能获得一个最终装备。

DevHook中的截图插件如何开启？为什么我在游戏中无法进行截图呢？

上海 GOD

如今的DevHook版本众多，但是一般都会整合截图插件，因此只需要在DevHook中将它开启就可以了。具体位置在进入DevHook选项菜单的倒数第二项“其他选项”中，这里的倒数第二个就是“截屏选择”（不同版本显示的文字可能略有差异，但选项位置基本不会改变），进入后选择“启用”，然后“开始游戏”就可以通过在游戏中按下音乐键截图了（有的版本截图热键默认为L+音乐键）。如果这样还不能开启，则说明截图插件安装不正常，可以检查一下记忆棒下\DH\kd\screenshotbmp.prx是否存在，并且在记忆棒中\DH\xxx\flash0\kd\pspbtcnf_game.txt文件中是否有ms0:/dh/kd/screenshotbmp.prx这一句存在（xxx代表模拟固件版本号），符合上述两个条件就可以确保截图插件可用了。

为什么我PSP上的GBA模拟器GPSP在进入游戏后总是黑屏而无法运行？

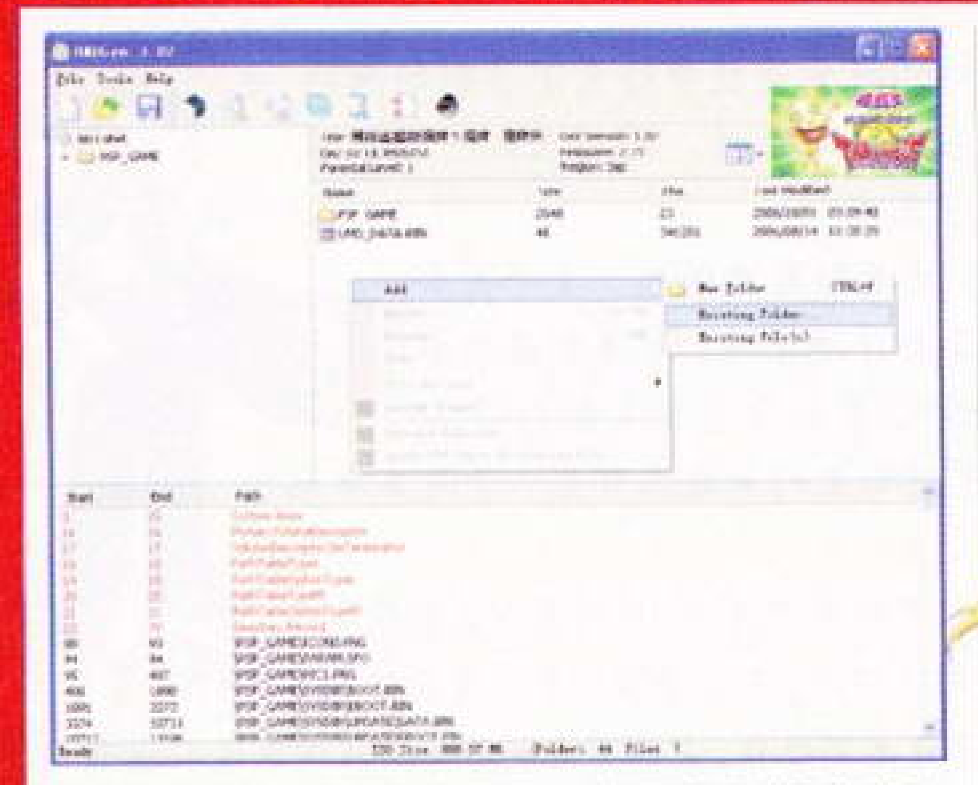
重庆 杨杨

这种情况很多玩家都有碰到过，《掌机王SP》47辑中116页中其实有详细介绍，不过由于没有特殊强调，还是被大家忽略掉了。出现这种问题的主要原因就在于没有将GBA的BIOS文件放在模拟器目录下。一般情况下由于版权问题，模拟器中都不会提供BIOS文件，因此我们需要到网上找一个GBA BIOS文件，大家可以去http://www.chinaemu.org/emu/html/39/soft_113.html，下载后解压缩，修改文件名为gba_bios.bin，放在PSP\GAME\gpsp的目录下，再次进入模拟器载入大小在128Mb以下的ROM试试吧！

最近看到网上有PSP版《游戏王对战怪兽GX 卡牌力量》汉化补丁，究竟如何使用呢？

西安 黄海

要想使用游戏汉化补丁，首先必须有游戏的原ISO文件，用Winrar将ISO文件解压后，用汉化补丁解压后的文件替换原ISO解压后生成的文件。这些步骤完成后还需要将解压后的文件再次还原为PSP的ISO文件才能通过DevHook运行，因此这时就需要用到UMDGen这类PSP ISO打包软件，将刚刚解压替换后的文件再重新打包成ISO文件。具体方法首先运行UMDGen，在右侧点鼠标右键，将ISO解压出来的目录及文件重新添加进来后点上方保存即可使用。以前《MHP》中文补丁使用方法

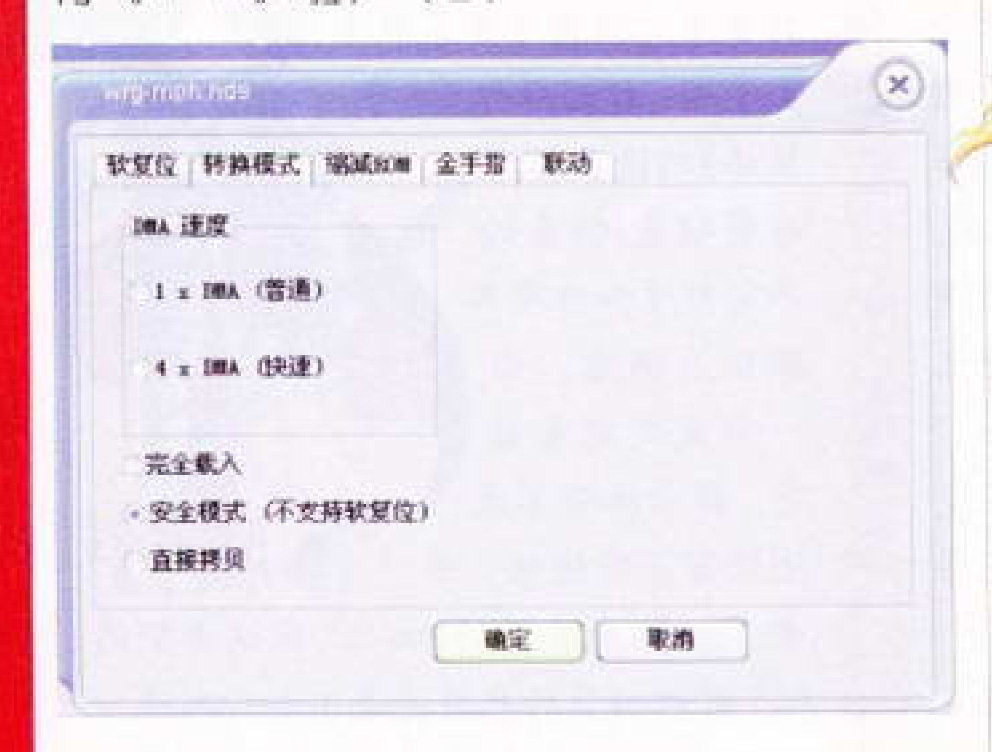


也基本同上，只是采用了一个可执行程序来修改ISO解压后的文件，而没有采用直接替换文件的形式而已。

我是一名《掌机王》的忠实读者，最近我在用M3烧录《最终幻想III》时，网上说是用安全模式才可以玩，可我在烧录程序上没有看见这个安全模式，这是怎么回事？

朱伟光

M3在转换《FF III》时首先必须保证你的NDS刷机Flashme版本为V7，在此情况下使用安全模式的确可以运行游戏。所谓安全模式其实在你通过M3的转换软件M3 Game Manager打开NDS ROM文件时，它都会跳出一个设置框，在设置框的“转换模式”选项卡中选择“安全模式（不支持软复位）”就可以成功运行《FF III》啦！（^_^）



请问不同版本的NDS版的《动物之森》能不能联机？我的日版游戏和我朋友的美版老是联不上，她竟然说是我的机器有问题，气死我了。

南京 小莲

你的NDS并没有问题，不同语言版本的《动物之森》是不能互相联机的，向你朋友解释一下吧。

小弟玩GBA的《马里奥和路易》卡在山里了，我知道要喝水熄灭土偶来让面具吐出龙卷风，从而继续前进，但这里（见图）的水我怎么也吃不到。是不是有什么技能没学啊？

YSL

其实这里你只要站在图中的下一个平台，然后使用路易的高跳就能上到平台喝到水了，因为高跳是可以斜着跳的。当年本人也以为高跳只能直着跳而在这里卡了好久。



小编们好，我有个问题想问。我和同学用Wi-Fi对战NDS上的《银河战士》，互相加了FRIEND CODE后两人对战、聊天都没有问题。但四人对战时却有点问题，我同学和他的朋友聊天时我只能听到我同学的声音却听不到他朋友的声音。是不是我用烧录卡的关系？

YUYU

你和你朋友对战、交谈没问题的话说明跟烧录卡无关。你这个情况是FRIEND CODE添加的问题，只有两人互相添加了对方的号，才能够互相交谈。你和你同学的朋友互相添加一下对方的号码应该就没问题了。

遗留问题

请问《洛克人ZX》中有U模式吗？K1地区的红门怎么开？还有41号敌人芯片在哪里获得？

138XXXXX297

请问我注测KAI后，按书上所说去邮箱点连接激活帐号。可我打开邮箱却只有一段英文，没有可以点的连接。这是怎么回事？

137XXXXX071



◆值得纪念的50辑希望能带给大家特别的感动，也希望能够得到大家更多的祝福，愿《掌机王SP》在大家的支持下走得更远。

◆随性出游，感觉颇有些惬意。十一黄金周，被GF拖着非要去外地旅游，可是到最后都没商量出到底去哪里，最后干脆背上包出门，去车站再决定吧，有到哪里的车就去哪里，于是在车站登上了去桂林的车。

桂林，青山绿水果然名不虚传，然而最令我惊艳的却是它的夜景，两江四湖，彩灯叠映，音乐喷泉随声起舞，那幅景象真是美不胜收，突然有点妒忌生活在这座迷人城市的人了。第二天取道阳朔，更是为这里的美景折服，乘坐小竹排轻荡于漓江之上，饱览两岸十里画廊的秀丽景色，真如身在画卷中一般。

LIKY

◆借着策划本辑《掌机王SP》50辑的专题企划的机会，将从前的《掌机王》、《掌机王SP》都翻个遍，过去的种种也仿佛电影回放一般重现眼前……马修这里只想说："各位读者朋友，谢谢你们了！"

◆由于上辑截稿日和《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售日离得太近，没能把攻略研究第一时间奉献给大家，本辑我们将《口袋妖怪》的详细攻略研究奉献出来，希望大家喜欢。

马修

◆国庆节和女友痛痛快快地玩了三天，对于忙碌的我们来说实在是难得。送她回家时还遭遇了三个流氓——结果三个瘪三让一直苦于没有在女友面前表现机会的马修好好地逞了一把英雄，呵呵。

◆又过了一个生日，忽然发现我开始有些怕过生日了。

◆国庆假日让大家感想颇多，直接后果就是本辑小编寄语严重超字，于是集体忍痛割爱……

◆今年国庆告别了以前经常呆在家里的习惯出去走了一下，感觉十分有意义，纪念一下。真没想到趁着国庆打折期间挤着人群去购物是这样一种开心的感觉，软饼干同学，你也是这么认为的吧。（软饼干：跟、跟你出去逛街有什么好开心的……）

铭风

◆神作《英雄传说6 空之轨迹FC》终于登陆PSP了。相信通过这次的移植应该能让更多人见识到此作品的风采。

◆看到《电车男Deluxe 最后的圣战》中两人虽然互相爱着对方，但迫于金钱等现实原因而不得不分手的那段十分感动，不过故事最后，真挚的感情还是战胜了一切。说到这个有些朋友说这故事太假，有时候要给对方带来幸福可不是光靠真挚的感情就可以的。我并不是不同意这些观点，但做人经常想太过现实的事而抛弃梦想的话，人生就很无趣了。

☆《高达 沙场混战》的素质比预想中实在好上太多了，对比前作《战争策略》的进步可谓非常明显，任务的丰富程度和难度都很让人满意。惟一不爽的就是锁定，操作麻烦不说还经常不听使唤，看来"Bandai魔爪下的Namco"做这类型的ACT时对细节的把握还是不如Capcom。

☆10月上旬的短短10天内，"掌机王"就有3名小编过生日，我们是伟大的天秤军团！

☆恰逢《掌机王SP》50辑，想想自己来到深圳已有一年半。在这期间，越来越多的旧日好友也陆续来到深圳打拼，是该找个时间聚一下了呢。

胧月

雷伊

■终于有时间玩三个月前买的《PERSONA3》了，目前游戏进程约为35小时。作为系列的FAN，玩到这个游戏时的感觉挺奇怪的，因为这么多时间玩下来很难把握Atlus做这样的游戏到底是给什么人玩的。如果说是想给那些喜欢“《女神》系列”一贯高难度战斗的玩家玩的，那么游戏中繁琐且重复度高的“《心跳回忆》式”AVG部分一定会把这些玩家烦死；如果说是给想在游戏中泡MM的AVG玩家玩的，那么高难度的战斗一定会令这部分玩家经常有砸机器摔手柄的冲动。游戏的背景音乐正如朋友所推荐的那样，非常强，不过还是那句话：“重复度实在是太高了！”让人意外的是，这款游戏卖得倒还不错，看来续作是可以保住了，还是期待以后的《PERSONA4》能有令自己满意的表现吧！

■在上一张大碟推出近两年（不算去年的精选集）后，Garnet Crow终于推出了最新的大碟《The Twilight Valley》，好听程度自然用不着多说，久违了且无可取代的感动又回来了！

米格

★《掌机王SP》50大寿，不知看完米格《My Girl》后大家有何感受呢？期待大家的来信哦。

■“杀人”游戏不知大家玩过没有，某天晚上和几位同事玩到半夜三点，终于将上次海滩之旅得来的“最受欢迎被杀奖”传给了铭风。（铭风：还不都是你小子干的好事啊！）

▲最近最缺少的两样东西：睡眠和时间……

●中秋佳节，与各位同事一同聚餐，虽然人在他乡，却一点也不觉得寂寞。只是想将自己的这份快乐和祝愿也传达给父母和友人，愿他们也能天天如愿、笑口常开。



紫枫

◆国庆·中秋·家人

今年的国庆节和中秋节在一起，恰好母亲也在国庆节的时候到了这里，难得过上了一个有家人陪伴的中秋节，远在异地的父亲也不时地发消息过来给母亲说：“给他做点好吃的，孩子一人在外，别饿着了……”不用去在乎任何的得失、利益、计较、回报……家人就是这样，家就是这样。希望所有身处异地工作与求学的朋友都能在每日忙碌的同时，关心问候一下家人，不用太多，一句话就够了——“你们还好么？”

◆婚姻·爱情

一个朋友因为自己与家人的婚姻态度的截然相反而陷入两难的境地——崇尚自由恋爱的她却有着异常执着于“出身、学历、户口”的父母。家人过多的干涉导致其与相恋6年的男友无以为继，随后步入追求者行列的另一男生更是惨至她家人连面都不愿见的地步。前两日一次酒后倾谈，她一脸无奈地宣布彻底放弃，任由家人来安排自己的未来……我对此无言，虽然被朋友说这些听起来像琼X阿姨写的无聊小说，但是现实中真正发生的时候，只能感觉到无奈而已……

饮饼干

◆各位看到这辑的时候，是不是觉得小编形象都变了？这些由《掌机王SP》特约画师陈杰精心绘制的形象，希望读者们能喜欢哦！

◆10月1日，陪同铭风等众编辑前往深圳闹市区逛街，看到满大街的脑袋，便慌忙逃入附近咖啡店蹲了半天。

◆10月2日，睡到中午起来，下午因无聊而跑到公司，看见一MM编辑关着灯在办公室里玩PS2的恐怖游戏，瞬间来了兴趣，遂认真观摩之。

◆10月3日，还是基本睡到中午，晚上单位的几个帅哥美女来我家打牌兼看恐怖片，谁叫本饼干是个喜欢热闹的人呢。

◆10月4日，上班了……



“《机战》系列”发展至今，战斗画面已经称得上是流畅华丽了，但为什么机体一直是大头的三头身？第一篇文章回顾了“《机战》系列”的真实比例化的那段历程，并由此分析了Q版战斗画面走到今天的并将一直走下去的必然性，看看作者的分析是否能让你满意？第二篇《搬家琐事》则讲述了搬家时收拾从前物品而勾起从前回忆的心情，收拾堆放已久的旧物时，拾起的不仅是掉落墙角的零钱，还有许多从前的记忆。

关注和期待

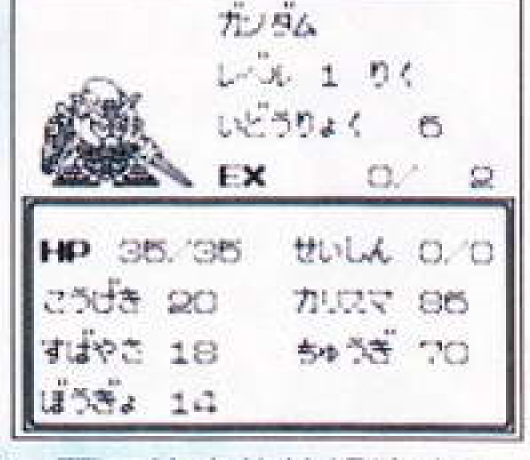
——《机战》的Q版钢铁巨人之战

文 雨中行工作室 Rousant

自1991年4月，《机战》首作《超级机器人大战》在GB上诞生到现在，这一经典的S·RPG系列已经发展壮大了十五个年头，旗下作品遍及家用机和掌机上的诸多平台。从FC、SFC、SS、DC到N64、NGC、PS、PS2，从WS、WSC到GB、GBC、GBA，PSP……可谓遍地开花。不同于《火焰之纹章》、《皇家骑士团》等其他回合制战略游戏，“《机战》系列”的世界观是由钢铁浇铸成的，这就使这一系列具备了与众不同的系统，驾驶员和机体的双向养成、多样化的攻击手段、BT的BOSS等都是系列的独到之处。

三头身的过去与现在

虽然在所有游戏中，《机战》称得上是科技化色彩较浓的一个庞大系列，但是那些活跃在方格地图上的巨大人形兵器几乎尽是些大头小身的夸张设定，被众多ACG人称为“三头身”。



想必第一个说出三头身这个单词的人也该是这么认为的吧：身长三头。经过ACG三界的长期发展进化，三头身早已不再是严格的头身比例1：3了。而三头身的始祖注定不会是阿姆罗的座机，当然也不可能是蜡笔小新。

三头身的形象出现在AC动漫界，很大程度上是以“咔哇咿”为卖点，而此类可爱又与“萌”有着一定的区别。看似呆头呆脑，但并不一定笨手笨脚，成长期的数码宝贝虽然战斗能力不及格，不过生个火钓个鱼之类的小事还是手到擒来的。当然也有抛开“咔哇咿”路线另辟“稀”径的，如瓦他诺虽年纪轻轻，却也生得英俊挺拔，而当他举起英雄剑召唤出的怎么是个“三大三粗”（头大、脚大、肩

膀大，腰粗、腿粗、胳膊粗）的神龙斗士呢？作者矢立肇的这一构思用意笔者至今仍未参透。回到游戏谈《机战》，高达也好，扎古也好，真实系也好，超级系也好，只要登上《超级机器人大战》的棋盘式舞台，不出意外的话，Banpresto一般都会将它们打造成上述《魔神英雄传》中各机体之类的五短身材。

游戏与三头身的邂逅存在着必然性。《机战》走三头身路线，或许有着这样那样的原因，但其中最不可忽视的一条必然是游戏开发者从技术、人力投入和平台机能上的让步。





▲三头身表现出来的人物还真可爱。

身材矮一点，四肢短一点，近看有棱有角，远看圆圆滚滚，这样在一定程度上可以将原本复杂的线条简单化，而且更重要的是在战斗动画中即使省略了机器人的动作，对于最初那些FC时代的玩家来说也是可以接受的。

倘若固守于旧的规则中，那么事物就无法得到创新发展，《机战》也曾打破过三头身的枷锁，将机体按原作中的真实比例来做尝试，但是得到的反响却并未达到令开发者满意的底线。

真实比例的异数

纵观《机战》家族史，已发售的作品中曾有过三款采用真实比例机体设定的作品，分别出自SFC、PS和PS2三大家用机平台。作为整个“《机战》系列”中的异数，它们的表现虽不尽如人意，却也从某种程度上绽放着自己独有的光彩。并且，它们的出现从某种程度上来说也存在着必然性。



▲《魔装机神》是系列首款采用真实比例机体的作品。

1996年3月22日诞生于SFC上的《超级机器人大战外传 魔装机神》作为采用真实比例机设的第一作，确确实实给当时的玩家以全新的感觉。魔装机神是作为《超级机器人大战》的一个原创的机体系列而出现的，并且自诞生以来就逐渐获得越来越多玩家的青睐。这部作品中加入了类似《皇家骑士团外传》的方向概念，既攻击机体站在被攻击机体的不同方向会得到不同的效果修正，地形的高低也会有相应补正。风、地、水、炎的属性效果也是本作的一个特色系统。《魔装机神》虽有着各种各样的尝试，却未能给人留下太深的印象，这款外传作品正逐渐被人淡忘。

紧跟着《魔装机神》，同年12月登陆PS的《新超级机器人大战》也是系列的第九部作品，相比之下，此作的知名度和影响力都要高得多。虽然《新机战》的销量并不是很引人注意，但是在系列的FANS中仍能听到不少赞誉



▲有着真实比例大魄力战斗画面的《新超级机器人大战》。



▲《超级机器人大战SC》，在机体的比例上亦有差别，只是本作已经不是S・RPG了……

之声——托CD-ROM的福，《新机战》在画面和音乐的表现上较之前的作品有了大幅度的进步，这对于当时玩家的情绪是一个极大的刺激。（虽然用现在的眼光看《新机战》动画中机体的动作还是过于单薄。）当然，这款游戏也有它的诟病，那就是读盘时间，实现精美画面的代价必定体现在读盘时间长上，而每次进入战斗画面都需要读盘，且战斗画面不可关闭，这更使《新机战》骂声一片。

PS2上的《超级机器人大战SC》属于较晚面市的作品，诞生于2003年底。游戏类型变成即时战略，机体不仅为真实比例、全3D化，且严格区分了各机体的大小，W高达与魔神Z等却只到EVA的腰，而EVA又只到超电磁的腰。在《机战SC》中，经典的精神系统被取消，游戏引入更丰富的战术指令：接近战、射击战、突击、防御、索敌、支援、战斗回避、临机应变等类型。虽然《机战SC》带给了玩家以全新的体验，不过《机战》似乎仍旧更适合做成S・RPG，系列FANS对本作的评价仍不是很高。

以上三部以真实比例设定机体的《机战》作品虽然多少也能赢得一些喝彩声，但是它们始终未能将真实比例的设定推广开。是否《机战》中的钢铁战士们就真的不适合作成真实比例呢？是否《机战》FANS只能对着三头身运筹帷幄呢？

再话真实比例

的确，要将《机战》的机体做成真实比例存在着诸多的障碍。首先，各个来自于不同作品的机体的大小身高上的差距就难以解决。别说有《机战SC》成功在前，人家是即时战略，而S・RPG的《机战》是需要火爆的战斗动画的，这还只是从游戏表现的方面考虑；更深层的则涉及到软件、硬件方面的要求，所将面临的困难将难以想象。

既然要将机体设定成真实比例，那么3D化则是必然的了，这么算来机体动作、背景刻画、效果渲染等一系列对硬件尤其是携带主机机都能有着极高的要求。再从软件方面考虑，先不说如果实现以上各项指标所需的容量是否在软件载体所能承受的范围之内，单是从读取速度上设想，相同平台上，越华丽的画面其读取速度必然越慢，而读取速度在携带掌机平台更是评价一款游戏的重要标准，这不容忽视的一环必将成为玩家的心病。

以上这些也仅仅是从玩家的角度看问题，若是站在开发商的立场上，制作游戏当然是为了利润，而真实比例化《机战》的投入过于庞大，从中得到的收效却不见得有多高。“《机战》系列”虽然人气颇高，但其毕竟仍属于FANS向游戏，50万套的销量对于这个系列来说已经算是极限，对这样一款离百万大作还有甚远距离的游戏投入大成本是任哪个厂商也不会做的。另外，过于精致的动画刻画会否喧宾夺主？游戏是分类的，要明确这是个S・RPG系列，战略性才是精髓所在，不强调纯熟精湛的操作，只需要敏锐灵动的思维就够了。《机战》需要华丽的动画刺激玩家的性质，但那也只是作为游戏的陪衬而存在的。


▲《新超级机器人大战》见证了眼镜厂的尝试。

似乎话题又涉及到了游戏分类的问题上。那么游戏为什么要分类？这个问题看似很基本，能给出标准答案的玩家却不见得太多。这里面有更科学、更深入的诠释。

探讨原点问题

所有的游戏类型都基于对现实世界的模

仿，即模仿表象（通过三维技术产生可乱真的模型），也模拟现实中的行为，如射击、策略、甚至人生过程。本文的主题“《机战》系列”是对未来战争的假想模拟。经典始祖级游戏《俄罗斯方块》及同类游戏则是渗透出消长轮回的道理。射击、经营、养成、扮演……可以说没有一款游戏不是反映现实生活中的某个方面。

游戏类型是一种分类法，是某种技术上的妥协。如果我们把游戏简单看作是对人生和世界的模拟的话，由于技术上的局限性，游戏设计者不可能把握这么广阔的主题。他们必须将世界、社会、人生的各种错综复杂的主题分门别类，在一个较小的范围内，利用现有的可行的技术来予以表现，这样各种游戏类型就诞生了。



▲“《机战α》系列”的Q版造型+华丽流畅的动作已经成为当今“《机战》系列”的主流。

理论上是这样的，退一步说，游戏的开发方向也要迎合不同的玩家群体。就像任天堂的NDS瞄准的新市场，女性玩家的口味、年长者选择的《脑锻炼》等，没有哪个玩家可以喜欢和擅长全部的游戏类型，其中必然会有他所偏好的一个或者一些。而且，游戏时间并不是越长越好，它应该有一个上限，毕竟玩家还是生活在现实世界中的，过于庞大的游戏对想要完成它的玩家不仅是一个负担，也会剥夺走过多的时间。再次回到《机战》，过于苛求游戏的方方面面，最终可能会使游戏走了样，在很多玩家眼中，跳出战争策略大主题的《机战》已经算做系列的正统作品了。

或许Banpresto对于推广真实比例机体设定的《机战》真的有心无力，不过作为玩家的我们也无需对此心怀遗憾，至少我们现在能看到一个逐日成长的、一步步迈向巅峰的“《机战》系列”。

探讨原点问题

记得六年前笔者玩FC上的《第2次超级机器人大战》时，游戏的画面用现在的眼光看几乎丝毫不存在欣赏价值：光剑的发动仅仅是在对方机体上出现一条白线，开枪从来不见抬手，放炮从来不见蓄能量，要说惟一能称得上“动作”的，应该只有阿姆罗等少数几人的座机了。

进入GBA时代，“《机战》系列”在硬件的支持下有了脱胎换骨的进化。《A》、《R》、《D》、《J》四作在游戏系统上完善自由度的同时，以添加解谜性质的小游戏的方式扩展了玩家研究游戏的空间。画面上，笔者更看好《机战D》而非《机战J》，只是因为对《J》中那如乌贼喷墨般的爆炸表现和毫无规则可循的导弹飞行轨迹嗤之以鼻。“《机战OG》系列”的第二作吸取前作教训，以大量新机体的登场和依旧经典的系统博得众《机战》FAN的好评。（什么？有鼓倒掌的？让他在楼下拐角处等我。）《机战OG2》也成为笔者心中的GBA平台《机战》最高作。

携带平台上的“《机战》系列”及“《SD高达》系列”整体上素质的提高玩家有目共睹，在机能更加强劲的NDS和PSP上，钢之战争的强化看似翻天覆地，实则差强人意。“《机战》系列”发展到今天，系统上的创新已难有大的突破，画面上能够刷新前作的高度更多则是依赖于硬件。而开发商只能打“歪”主意，以数量转移玩家的注意力。登场人物更多了，收录作品更新了，出战机体更全了，可引发的事件更丰富了……然而“繁”是否就“烦”呢？诚然某些元素数量上过于稀少的话，必然会影响游戏的耐玩性，不过反之数量的繁多绝对不可作为衡量一款游戏素质的标尺。



▲《机战OG2》中的机体有着非常出色的表现。

可以说，《机战》的每一步提高都是看似容易实则艰难的，钢铁巨人间的战争值得我们关注和期待，因为对S·RPG的执着，因为对这片华丽天空的执着！

搬家琐记

文 掌机王阳光学员 Nebel



在一个地方住久了，总会或多或少对这里产生一些感情。搬家前一天，我开始收拾房间里大大小小的东西，每打开一个柜子，或是翻开一摞杂物，都觉得有深深的回忆扑面而来。

放在床头柜深处的，是早已寿终正寝的GBA。偶尔一次失手掉落，让这台GBA的液晶屏幕整个碎裂了，可爱的橙色外壳也裂开了一条缝隙。这台GBA是在学生时代攒钱买的，还记得当时为了攒钱拼命算计每天的花销，不但每天的午餐都被省略，有时连坐车回家的钱都要省下来走路一个小时回去。本以为在一个月之后就能顺利的入手GBA，可是天有不测风云，寝室楼发生了盗窃事件，很多人的钱包在一夜间被洗劫一空，这其中也包括我的已经攒了一半的积蓄。飞来的横祸让我备受打击，不过两个月后的一笔奖学金却扫清了盗窃案的阴霾。我拿够了钱，立刻冲向一家经常去"蹭玩"的电玩店，购入了当时还是新款颜色的橙色GBA。刚入手GBA时简直是爱不释手，每天玩过之后都要擦拭一番，还专门买了包来保护。不过当时对屏幕的保护意识很淡薄，结果就是在屏幕的正中有几道明显的伤痕，让人惋惜。虽然已经没法再玩，但我还是把它收了起来，毕竟是它在我的学生生涯中陪伴我多时。



从柜子中把容纳着GBA的包包拿出，下面是个小小的塑料盒，不用打开我也知道，里面放着几张D版的GBA卡带和几个GBA的配件。不过我还是打开了盒子，让这些卡带又唤起了那时的记忆。最早随GBA一起入手的卡带是《恶魔城 月之轮回》和《火炎之纹章 封印之剑》，这两个游戏有个共同的特点，就是都能够多周目游戏。《月之轮回》主角的5个职业就可以玩上5周目，而想要收集《封印之剑》的全部人物则需要8周目的艰苦战斗。之后逐渐又购入几张其他的游戏，有让我沉迷于其博大精深的职业系统中的《最终幻想战略版Advance》，有众多机体华丽登场的传奇未来剧《超级机器人大战R》，还有我最喜欢的"《恶魔城》系列"的GBA版第二、第三作《白夜协奏曲》和《晓月圆舞曲》。即使是D卡，对于没有收入的学生一族也是很大的负担，所以玩好手头现有的游戏比去关注有什么新游戏来得更重要。这些游戏差不多每作都有100小时以上的游戏时间，虽然不敢说研究得透彻，但至少也能体会到其中不少的乐趣。现在这些卡带中记忆电池的电量都已经消耗殆尽，游戏的进度也都丢失，不过它们和我一起走过的时光是不会磨灭的。



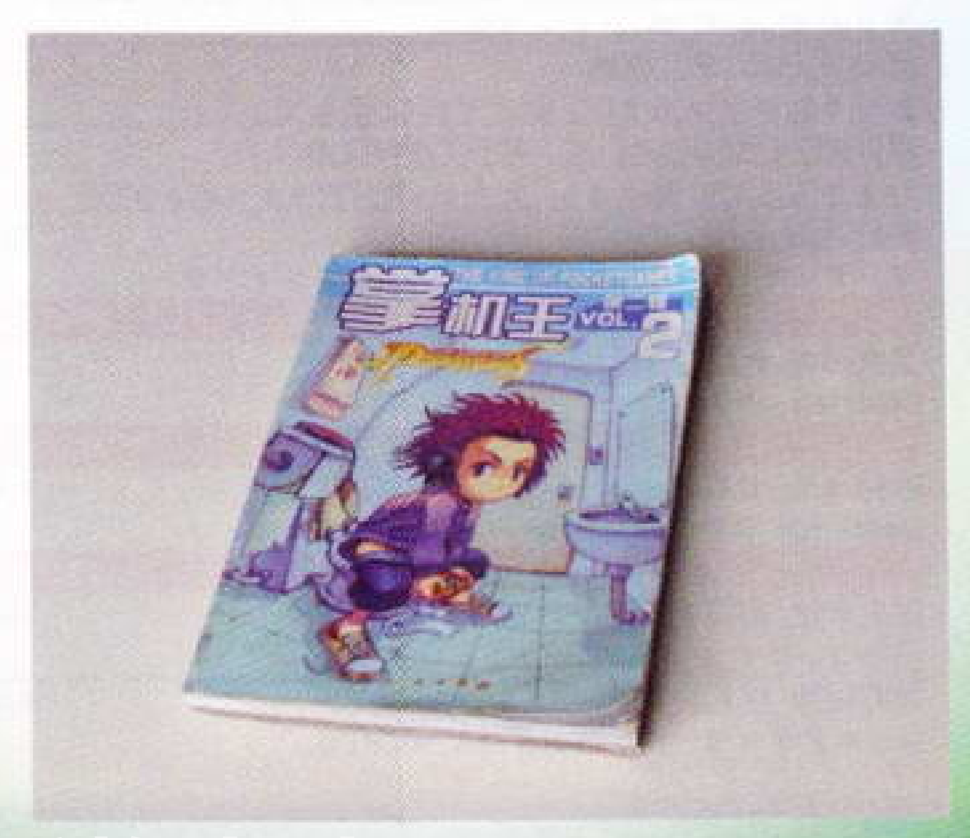


卡带中惟一一张还留存着游戏进度的是《超级大战争 2 黑洞崛起》，当初朋友推荐给我这款游戏时并没有觉得它多好玩，我以画面幼稚为由并没有过多接触。但是很长时间过后一次准备长途旅行时，为了消磨在火车上的时间，我打算找款战略游戏来玩，在自己手头的游戏中实在挑选不出，还是到朋友处借了这款游戏，结果仔细地玩起来后就喜欢上了它，简单的系统能够变化出无穷的奥妙，实在让人欲罢不能，而这张卡就一直没有还给朋友，最后成了自己的私藏。

在这几张GBA卡下面，还有一张GBC的卡带《风来的西林2 沙漠的魔城》。这可能是我乐趣最多、也是痛苦最多的一款游戏。最早在同学的GBC上玩过这个游戏时，连这个游戏是回合制都不知道，只以为是一款怪异的A·RPG，后来在玩过GBA上的《特鲁尼克大冒险》后才意识到当时错过了多么优秀的一款游戏，之后就专程买了一张二手的正版卡带来重温。因为不懂日文，最初玩的时候总要放上一本攻略在旁边随时察看各种道具的功能，对于游戏具有超高完成度的系统也不甚了解，甚至在攻略大小天守阁时都会常常死掉。随着不断地游戏不断地学习，我终于顺利通关。当然了，通关只是这个游戏的起点，通关后的几个隐藏迷宫的难度让我欲哭无泪，尤其是锻冶屋的炉灶，里面层出不穷的大部屋和BT的敌人让我每次闯荡其中时都会弹尽粮绝而脚底抹油。每每让人郁闷的就是辛辛苦苦练成的装备在迷宫中经常被敌人轻易地破坏，当看到自己攻击加成已有好几十的风魔刀被敌人打飞从而消失时，都会有种把这个游戏封存永不再玩的想法。有时也确实会把卡带收起来一段时间，不过几天过去，偶尔翻到这个游戏的攻略时又会按捺不住想要挑战的心情而再次投入到迷宫中。现在这盘卡带已经尘封了许久，游戏的进度早已忘记，我也没有适当的主机来看看游戏进行的情况。不过无论什么时候拿起这款游戏，我都会觉得很亲切。

在床另一侧的书柜里，整齐地摆放着一排《掌机王》，从创刊的第一辑到第九辑，之后的《掌机王SP》也零零散散买过不少。还记得《掌机王》最早面世时正是我刚入手GBA的时候，看到整本对掌机系统的介绍感觉很不错，从此决定要买这本书。不过附近的书店对于这类书态度很不认真，在第三辑已经到手的时候，第二辑《掌机王》还是没有出现。不过一段时间之后我去了南京旅游，却意外的发现一个路边的报厅竟然还摆着一本《掌机王》第二辑，感觉这正是上天给我的机会，我毫不犹豫地的买下了它。无独有偶，还有一次类似的经历。自己的文字第一次出现在《掌机王 SP》上是第16辑，可是当时却因为种种原因没能入手，之后遗憾了很久，一个月后长途跋涉到深圳办事时，再次意外地发 现了那寻觅了很久的身影。真是“为了入手《掌机王》踏遍天涯海角”啊。有几本书里还夹着 当时赠送的海报或是贴纸，当时觉得珍贵而没有贴，到了现在，它们也成了记忆里珍贵的一份子，我想，就把它们如此保留下去吧。

把书桌上的一些《UCG》、《掌机王》赠送的纸模收起，再把光头坏掉的PS2装入箱子，我又望向了枕边的NDS，这个入手不到一年的小家伙正处在自己最活跃的时期，从将来的角度看，它正在书写我的一段段回忆吧。躺在床上看着天花板上的海报，马里奥大叔正在冲着我傻笑，我也朝他微微一笑，不知道明天的生活，又会给我留下怎样的回忆……



掌机游戏综合发售表

有着不少支持者的《自制机器人》最新作将于10月19日首次登陆NDS平台，这个系列在全新的平台上会得到什么样的进化值得期待；10月26日，同样首次登陆NDS的"《传说》系列"新作《风雨传说》也将与久等了玩家们见面。PSP方面，10月下旬值得推荐的作品主要是《天地之门2 武双传》和《皇牌空战X 诡影苍穹》。前者在前作的基础上进一步丰富了游戏内容和提高了可玩性，而后者则拥有着PSP上顶级的画面和音效，必将给玩家们带来不亚于家用机版的享受。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年11月30日			
最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定

Nintendo DS

2006年10月19日			
激斗！自制机器人 激斗！カスタムロボ	Nintendo	SLG	4800日元
音乐连携 GUNPEY-R 音をつなごう！グンペイりばーす	NBGI	PUZ	4800日元
2006年10月26日			
逆转裁判2 廉价版 逆转裁判2 Best Price	Capcom	AVG	2800日元
淘金者 ロードランナー	Hudson	ACT	2800日元
魔法老师涅吉 超 麻帆良大战 ネギま！？超 麻帆良大战	MMV	AVG	4800日元
风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	NBGI	RPG	4800日元
时尚公主DS 恋上时尚 おしゃれプリンセスDS おしゃれに恋して！	Culture Brain	ETC	4800日元
事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS	Nintendo	ETC	3800日元
粉红之路 闪亮音乐时间 ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックアワー	Dimple Entertainment	MUG	4800日元
2006年10月30日			
圣剑传说 玛娜之子 Children of Mana	Square Enix	A・RPG	29.99美元
2006年10月31日			
极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon: Own the City	EA	RAC	29.99美元
2006年11月2日			
星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 参上！ドロッチェ団	Nintendo	ACT	4800日元
世界足球 胜利11人DS ワールドサッカーウイニングイレブンDS	Konami	SPG	3980日元

2006年11月6日			
节拍特工 Elite Beat Agents	Nintendo	MUG	29.99美元
2006年11月9日			
怪医秦博士 火鸟篇 ブラック・ジャック 火の鸟编	SEGA	ACT	4800日元
用眼睛锻炼右脑 DS速读术 目で右脑を锻える DS速读术	Mile Stone	ETC	2800日元
财团法人日本汉字能力检定协会官方软件 200万人的汉字检定 彻底汉字脑 财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 200万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	ETC	2380日元
2006年11月16日			
恶魔城 迷宫画廊 恶魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	Konami	ACT	4800日元
魔术大全 マジック大全	Nintendo	ETC	3800日元
益智系列Vol.5 数回 パズルシリーズVol.5 スリザーリンク	Hudson	PUZ	2800日元
益智系列Vol.6 插画逻辑 パズルシリーズVol.6 イラストロジック	Hudson	PUZ	3800日元
益智系列Vol.7 填字游戏2 パズルシリーズVol.7 クロスワード2	Hudson	PUZ	3800日元

PlayStation Portable

2006年10月12日			
美少女梦工厂4 携带版 プリンセスメーカー4 ポータブル	Gainax	SLG	4800日元
2006年10月19日			
天地之门2 武双传 天地の门2 武双传	SCEJ	A・RPG	4800日元
家庭星空 携带版 ホームスター ポータブル	SEGA	ETC	3124日元
2006年10月23日			
荣誉勋章 英雄 Medal of Honor Heroes	EA	FPS	39.99美元
地牢围攻 痛苦王座 Dungeon Siege: Throne of Agony	Take2	A・RPG	39.99美元
2006年10月26日			
未名传奇 战士机密 アントールドレジェンド ウォリアーズ・コード	Ubisoft	A・RPG	4800日元
随身美少女麻将 THE どこでもギャル麻雀	D3 Publisher	TAB	2500日元
皇牌空战X 诡影苍穹 エースコンバットX スカイズ オブ デセプション	NBGI	STG	4800日元
天堂之愿 ヘブンズウイル	Taito	ACT	4800日元
蜘蛛侠2 Spider Man2	Activision	ACT	4800日元
忍道 焰 忍道 焰	Spike	ACT	4800日元
2006年10月30日			
横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	ACT	39.99美元
2006年10月31日			
杀戮地带 解放 Killzone: Liberation	SCEA	ACT	39.99美元
极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon: Own the City	EA	RAC	39.99美元
2006年10月			
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元
2006年11月2日			
Lumines II Lumines II	Buena Vista Games	PUZ	29.99美元
2006年11月16日			
恶代官漫游记 恶代官漫游记	Global A Entertainment	TAB	4800日元
天平彩球 ぷらすぷらむ2again	Takuyo	PUZ	4800日元
数独 SUDOKU 数独	Hudson	PUZ	2800日元
2006年11月22日			
约束之地 利维艾拉 Riviera 约束の地リヴィエラ	Sting	RPG	4800日元
圣女贞德 ジャンヌ・ダルク	SCEJ	S・RPG	4800日元

VIDEO-CD
口袋光环
POCKETHALO
掌机王 Sp

口袋光环 精彩内容导视

Vol.50



新作快报

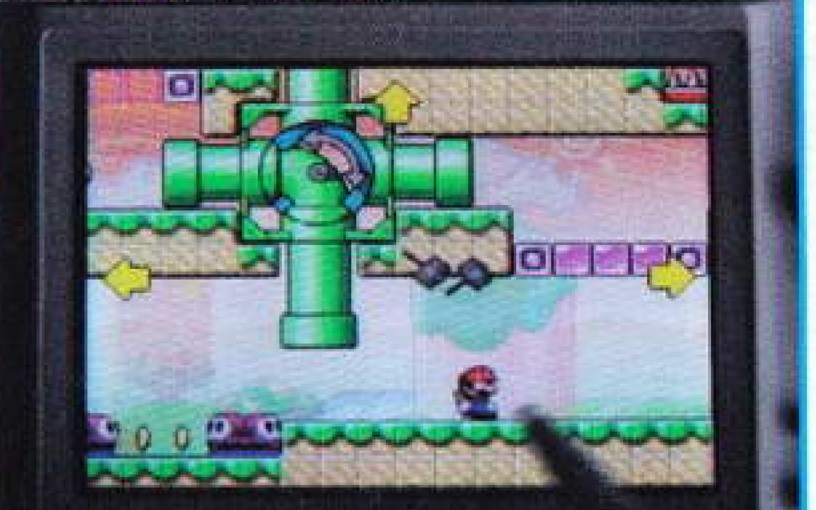


新作快报

收录宣传影像：《天地之门2 武双传》，《约束之地 利维艾拉》，《我们的太阳DS 强哥&撒巴塔》，《约束之地 利维艾拉》。

收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

火热试玩台



火热试玩台

收录试玩影像：《高达沙场混战》，《迷宫制造者编年史》，《马里奥对大金刚2》，《游戏王 对战怪兽GX 卡牌力量》。

将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

劲作推荐

劲作推荐

《口袋妖怪 钻石·珍珠》

"《口袋妖怪》系列"最新作"钻石"和"珍珠"在经历了两年多的锤炼后终于发售了。令人熟悉的冒险在这个秋天再次降临，来到众多翘首期盼的《口袋妖怪》玩家手中。让我们随着影像来看看游戏的表现吧。



掌机大作的精彩表现如何，就让我们通过影像来一览全貌吧。

VIDEO-CD
口袋光环
掌机王 Sp



本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买最新书刊。



天籁传说 传说系列音乐盛典

四CD+精美手册+全系列珍藏卡片

10月22日 全国上市

幻想/宿命/永恒/仙乐/重生/神话/深渊/风雨，4张CD收录《传说》全系列经典旋律！而精美手册中除了CD曲目介绍及歌词欣赏外，还将带您回顾整个"《传说》系列"。此外专辑中还附送全系列共8张精美卡片，绝对值得您永久珍藏。

游戏机实用技术 2006年12月A

10月20日 全国上市！

X360发售一周年大特辑，为你揭开X360的相关秘史！Wii发售前完全报道，软硬兼施掀起神秘面纱！《荒野兵器4》等今冬关注新作情报一堆，编辑试玩体验火热奉上！国庆前后大作攻略完全收录，更多精彩内容策划敬请关注！本期继续赠送迷你DVD，外加《王国之心》双新作精美大卡片。





模魂志 No.2

已上市

本期增加的精彩场景制作视频VCD一定让您大饱眼福。10月新番动画视频剪辑也会让读者朋友们眼睛一亮。书中还特设了《王国之心2》、《逆袭的夏亚》等游戏动画模型回顾的专题栏目。各地报刊亭销售中。

levelup 游戏城寨 LeveL 15

已上市

《王国之心II 最终混合版+》
《白骑士物语》
《VR战士5》等新作速报；
掌机研究室专题实战2.71运行ISO；
城寨小百科讲述吸血鬼的世界；
LV13读者调查表中奖名单公布；
各地报刊亭销售中。



掌机王 Sp

51辑

主打攻略

GBA 最终幻想V Advance

NDS 激斗！自制机器人

PSP 天地之门2 武双传





《口袋妖怪 钻石・珍珠》茶杯垫



精美赠品

最新游戏影像一览无遗

口袋光环 vol.51

10月下旬 全国上市

定价:8.8元


ISBN 7-88488-907-2
9 787884 889075

精彩源源不断，尽在《掌机王SP》51辑